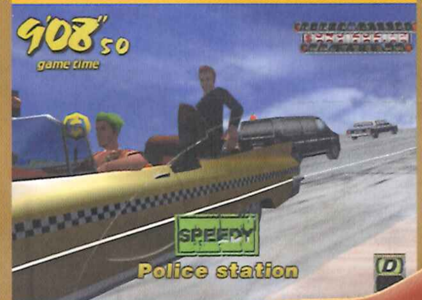
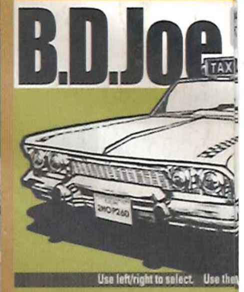

2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
JULIO 2002
Nº20
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
MORTYR
Derrota al nazismo
DEMOS
Soldier of Fortune II
The Sum of All Fears
Cultures 2
Michael Schumacher Racing World 2002
World War III: Black Gold
Industry Giant 2
Mod del mes
Godz
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 20 JULIO 2002 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
00020
8 424094 001477
oxo publishing
¿A qué juegan los ángeles?
25 RAZONES PARA CREER
DOOM III · DEUS EX 2
UNREAL II · C&C: GENERALS
PRAETORIANS · SIM CITY 4
AGE OF MYTHOLOGY
NEVERWINTER NIGHTS
WARCRAFT III...
GUÍAS
Grand Theft Auto III
Heroes of Might & Magic IV
Dungeon Siege
ANALIZAMOS
Crazy Taxi · Etherlords · Kohan: Ahriman´s Gift · Duke Nukem: Manhattan Project · 4x4 Evo 2
Zanzarah · Moto GP · AquaNox · Mobile Forces · Le Mans 24 Horas · Gore · Stealth Combat...

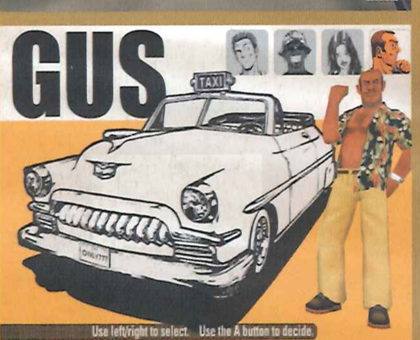


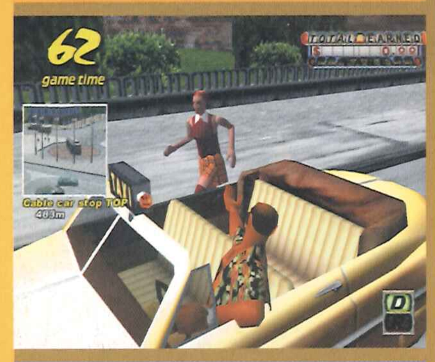


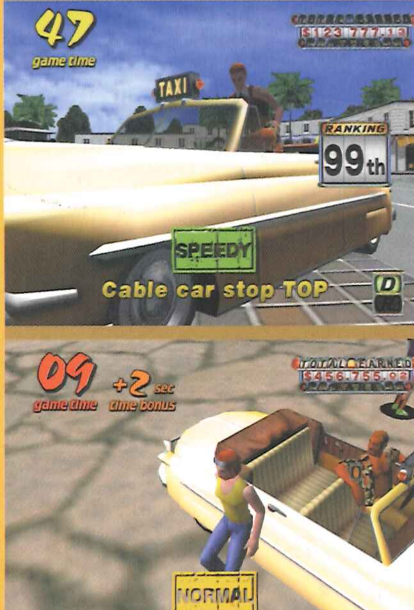


















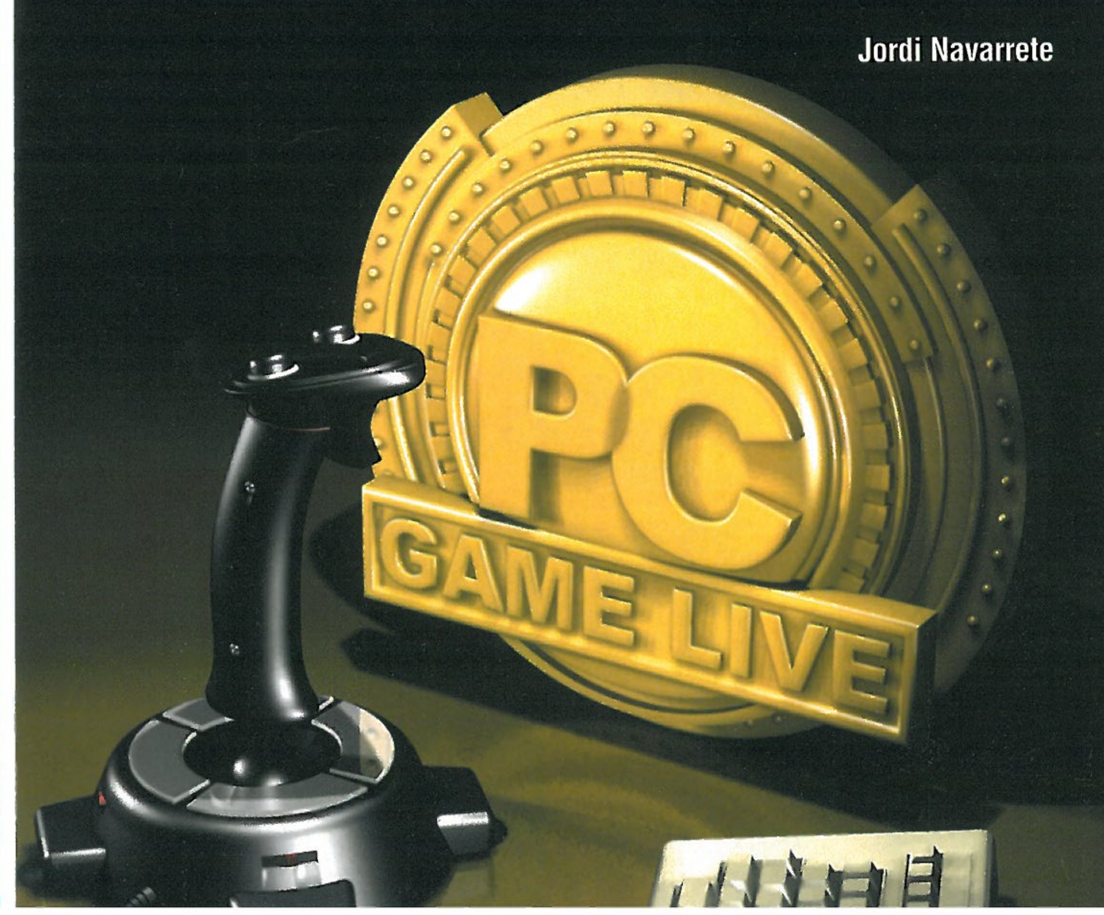
www.planetadeagostini.es www.empireinteractive.com

NO PIERDAS LA FE

Incluso el más fervoroso de los creyentes pasa por momentos de duda. Casi todos los que trabajamos en la revista (y seguro que la inmensa mayoría de los que nos leéis) llevamos ya unos cuantos años apostando por el software de PC. Pero no con la actitud del que pontifica desde un despacho en el que se acumulan cifras y curvas de resultados, sino con la del usuario entusiasta, del jugador que se mantiene ratón en ristre aunque llueva, nieve o granice. Pero tanta fe no siempre se ve recompensada. Pocas veces la actualidad nos da tantos motivos para seguir creyendo como en estas últimas semanas, con la feria de videojuegos más grande del mundo y la aparición de *Warcraft III* y *Neverwinter Nights*.

A las 25 razones para creer de que te hablamos en nuestra portada, puedes añadir una número 26. Y una de órdago: *Warcraft III*, ese juego con el que ya no contábamos para la revista de julio y que se materializó ante nuestros ojos un poco antes de lo esperado, a escasos días de nuestra cita con la imprenta. Aun así, llegó a tiempo para que pusiésemos a nuestros perros del presa del análisis virtual a diseccionarlo sin descanso, confirmar o desmentir lo que ya apuntaban versiones anteriores del código, desentrañar sus secretos y dejarse cautivar, una vez más, por la extraña magia de este enfrentamiento eterno entre orcos y humanos. Por desgracia, *Neverwinter Nights* llegó incluso más tarde. Demasiado. Con apenas unas horas de juego no estábamos en condiciones de dar una opinión definitiva, así que hemos optado por esperar al mes que viene. Pero intuimos que en el juego de BioWare pueden encontrarse también sólidas razones para conservar la fe.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, A. Guerra, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez, Juliana Peña, Montserrat Planas y Ricardo Díaz

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana, Joan Aguiló y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
roger@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Lluís Ibáñez
suscripciones@ixoiberica.com

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

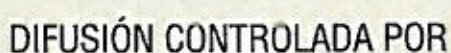
Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 €
Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
30/06/2002 - Printed in Spain



DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS JULIO 2002



25 RAZONES PARA CREER

20

¿Quién no ha estado alguna vez a punto de perder la fe? Pero no desesperes: el buen software existe. Y acaba de manifestarse en todo su esplendor en la E3 de Los Ángeles, oportunidad ideal para que le tomemos la matrícula a juegos como *Doom III*, *Deus Ex 2*, *Unreal Tournament 2003*... Y así hasta 25.

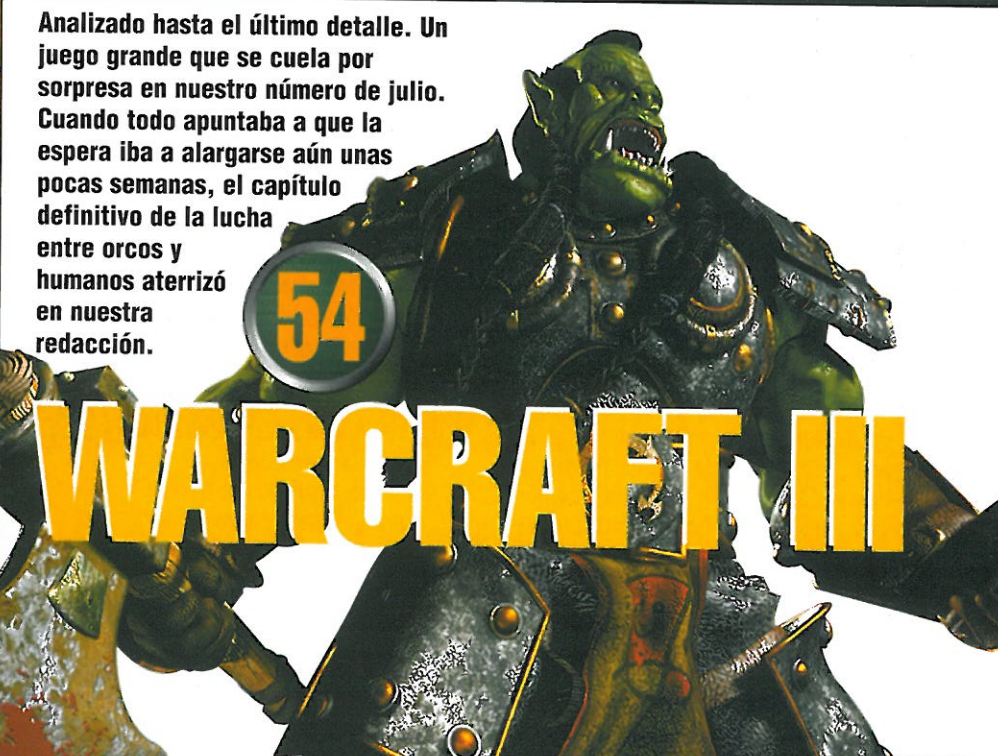


102

GRAND THEFT AUTO III

Recorremos hasta el último rincón de Liberty City para explicarte todo lo que esconde este extraordinario simulador criminal. Nunca infringir leyes virtuales fue tan peligrosamente divertido.

Analizado hasta el último detalle. Un juego grande que se cuela por sorpresa en nuestro número de julio. Cuando todo apuntaba a que la espera iba a alargarse aún unas pocas semanas, el capítulo definitivo de la lucha entre orcos y humanos aterrizó en nuestra redacción.



54

WARCRAFT III

CARTA BLANCA



Hay quien presume de sus **experiencias motor en mano**, quien nos expone **dudas técnicas** que no resolveríamos ni con un master de programación y quien se despacha a gusto con nuestros análisis o alguno de nuestros sufridos redactores. En fin, que **esto se mueve**. Carta Blanca vence y convence.

Rol del otro

Hola, soy uno de los muchos jugadores de videoconsolas que se han hartado de jugar a juegos arcade con poca profundidad y que, una vez probado un autentico juego de rol y de estrategia, se ha quedado enganchado al ordenador y tiene sus consolas aparcadas debajo de la tele del comedor. Poco a poco voy ampliando mi colección de juegos y por suerte en la mayoría de los casos y después de leer vuestra revista, acierto y disfruto mucho con ellos. Como os he dicho antes, tengo a mi PSX y Dreamcast prácticamente anuladas y no las echaría de menos si no fuera porque no encuentro ningún juego tipo *Vandal Hearts*, *Front Mission* o *Final Fantasy Tactics* para mi ordenador. ¿Es posible que no exista ningún juego de este tipo para mi PC? Con la cantidad de juegos de estrategia que se han publicado, me extrañaría mucho que no hayan sacado ninguno. Quizás me podáis ayudar. Gracias.
Oliver Schutz (e-mail)

Pues no, ningún juego de PC reproduce esta sencilla fórmula que tan bien funciona en sus primas lejanas, las consolas. El comandante Font opina que si algo se parece remotamente es la serie Heroes of Might & Magic, pero que, aun así, poco o nada que ver.

Compatibilidad multitexturas

Iré al grano. Hace cosa de seis meses decidí comprarme una tarjeta gráfica no muy cara, porque no está la cosa para echar monedas al viento. Pues bien, después de comprarme una Riva TNT de 32 MB y de cambiarla dos veces porque no me funcionaba, me decanté por coger una S3 Savage 4 de 32 MB. Pasado un tiempo, me compré *Medal of Honor*, y ahora resulta que no funciona porque necesito una tarjeta gráfica con "compatibilidad multitexturas". Me han dicho que la GeForce 4 MX AGP de 64 MB me sirve para este juego. ¿Es verdad eso? ¿Y por qué no me sirve la anterior? ¿Hay alguna otra tarjeta barata con salida de TV con la que también me funcione?
Javier Alonso Sánchez. Madrid

Enhorabuena, tenías una antigualla y la cambiaste por una de las peores tarjetas que pueden encontrarse en el mercado. Pero tu problema tiene solución: en efecto, la GeForce 4 MX, que es más barata que los modelos de Radeon de similares prestaciones, te funcionará estupendamente.

¿Espionaje?

En los foros, ¿es verdad que también sale tu IP?
Manuel González Izquierdo (e-mail)

Depende del foro. En la mayoría de los que nosotros frecuentamos, la IP del forista no es pública, aunque el administrador sí puede verla si lo desea. De todas maneras, no creemos que esto sea un problema serio, y menos aún si la página del foro en cuestión es de confianza.

Debut en la Red

Os quería felicitar por los dos últimos juegos que habéis regalado, el *Warcraft II* y el *Close Combat IV*; tengo que decir que es un alarde de buen gusto. Quería saber cómo se juega al *Close Combat* a través de Internet y si podíais publicar mi dirección (kender_dark_knight@hotmail.com) para contactar con gente que juegue y eso. Gracias y un saludo.
Octavio Bueno (e-mail)

Es fácil, basta con conectarse a www.mplayer.com y bajar los plug-in correspondientes. De nada.

Del todo

El otro día me dijeron que había una expansión no oficial de *Baldur's Gate II*, pero como la gente que me lo dijo no es que sea de fiar, he optado por preguntárselo a los expertos. Bueno, pues me gustaría que me dijerais si la hay y dónde se puede conseguir.
Noa García (e-mail)

Existe una expansión no oficial que puedes encontrar en www.teambg.net/tdd/. De todas formas, presenta problemas de compatibilidad con la expansión oficial, así que tú misma.

Indignación desmedida



Atónito me quede al ver en la revista del mes de mayo la noticia que decía que la secuela de *Blade* se quedaba en el aire. En el fondo me alegro, porque no creo que una empresa que no atiende a sus usuarios y saca parches que dan más problemas que soluciones sea una buena empresa. Además, tras cinco años despertando ilusiones, en su juego, de buenas a primeras, encarabas a un enemigo, esquivabas hacia un lado... y te quedabas enganchado en una de las paredes sin poder salir. He jugado a cientos de juegos y en ninguno había encontrado tantos fallos seguidos.
La próxima vez, que no se quejen de que la piratería ha hecho estragos, y más si es porque el juego no merece ni ser comprado (que conste que me gustó el juego, pero hubo veces que se me hizo insoportable por la cantidad de *bugs* que tenía).
Y en cuanto a la gente que espera *StarCraft 2*... uff, lo veo un poco difícil, y más a la velocidad a la que va Blizzard.

Claro ejemplo, los retrasos de *Warcraft III*. Aun así, estoy muy entusiasmado con *Atrox* (www.atrox.co.uk), que parece que puede ser una especie de *StarCraft 2*.
Héctor (e-mail)

Recuerda que cuando una compañía de software recreativo se quema, algo tuyo se quema. La desaparición de Rebel Act no ha sido una irreparable tragedia, ya que el sol sigue saliendo por las mañanas, pero sí ha sido una verdadera pena.

Precisión

En la revista del mes de mayo, A. Ramírez dice en Análisis a la contra que el juego *Virtua Tennis* es inmejorable. Dos objeciones:
1. Este juego lleva mucho tiempo en las salas de juego.
2. Si no le parece mejorable, que haga el favor de pasarse por una sala de juego y eche una buena partidita a *Virtua Tennis 2*, que en maquinita ya lo hay hace tiempo. No he jugado pero lo he visto jugar. Verá que los gráficos mejoran ligeramente, y que hay mas jugadores/as.
Goran Vash Frosty. Santiago de Compostela

El caso es que Virtua Tennis es un muy buen juego, que sea mejorable o no es una cuestión puramente académica. El concepto de perfección va por barrios, y no tenemos un interés especial en abrir un debate al respecto.

Peripecia galáctica

El otro día, después de ver *Star Wars: Episodio II*, fui a mi tienda habitual a comprarme *Jedi Outcast*. Me llevé una grata sorpresa, porque hacia tiempo que no me viciaba tanto a un juego (desde *Counter Strike*). El modo multijugador es cañerísimo, no apto para torpes del ratón.
Os escribo para criticar a todos estos personajes que discuten si es mejor *Medal of Honor* o *Return to Castle Wolfenstein*. A mi ver, los dos juegos son un "truño" en modo multijugador y ninguno se puede comparar a *Counter Strike* y *Jedi Outcast*. Os explico la razón principal: *CS* y *JO* son juegos para expertos, es decir, hay que jugarlos mucho para poder saborearlos al completo y las partidas entre jugadores avanzados de estos juegos son épicas. Un duelo en *Jedi Outcast* entre dos jugadores expertos con el sable láser y los poderes de la Fuerza no puede conseguirse de ninguna forma en juegos como *Quake*, *Unreal*, *MoH* o *RtCW*, donde todo el mundo corre disparando como locos.
Por ultimo quiero decir algo sobre la opinión de J. Ripoll de *Jedi Outcast* en el numero 19. No sé de qué oscura mazmorra se ha escapado este individuo, pero el control del sable de luz es sensacional en manos de alguien que lo sepa manejar, así que vuelve a tu cueva a jugar al ajedrez, que no requiere de tanta rapidez mental y reflejos.
Diego Jiménez (e-mail)

Perdona Jiménez, no éramos conscientes de que un verdadero jugador de élite, un incomparable artista del ratón, leía este humilde panfleto. De haberlo sabido, no dudes que hubiésemos enviado a Ripoll de vuelta a su oscura mazmorra. Lo del ajedrez le ha dolido. Y mucho.

Contra Counter

Aunque a veces no coincidimos en los veredictos, vuestra revista me encanta, sobre todo por el sentido del humor y la manera de expresaros sobre ciertos juegos. Para empezar, una crítica a un juego: *Counter Strike*. Todo el mundo lo tiene y habla de él como si fuera el primero en su género (incluso comparan los actuales juegos con él), cuando es más de lo mismo, lo único es que impactó mas que los otros. Y lo peor de todo es jugar en Internet: es lo más penoso que he visto nunca, *lag* a mogollón y desorientación (incluso me recuerda a *Quake*). Bueno, por otra parte me gustaría saber si hay alguna manera de descubrir a los que utilizan trucos en *Delta Force: Land Warrior* siendo y sin ser servidor.
José Ignacio García (e-mail)

Algo tendrá cuando todo el mundo lo juega, aunque de ahí a ser el mejor va un trecho. En cuanto a lo de Delta Force, nosotros no conocemos ninguna ni siendo ni dejando de ser, pero si alguien puede echarle un cable (que no sea al cuello) al compañero García, tanto él como nosotros estaríamos la mar de agradecidos.

ELIGE TU PROPIA AVENTURA

Todo empezó en el Caribe, en la isla del Mono. Allí aparecí y empecé mi vida como aventurero. Pero no me bastaba ser pirata. Construí ciudades y viajé a las estrellas en alas X, acabé con hordas de orcos hasta que traicioné a los humanos y luché a favor de mis antiguos enemigos. Volví de nuevo al espacio, escapando en un bólido de un planeta condenado y visitando civilizaciones destruidas por su propia inmortalidad. El fondo del mar también era un lugar digno de visitar, así que me convertí en un mercenario al servicio de culturas submarinas hasta que una condena y un temblor alcanzaron mi mente. De aquí a luchar contra el mal encarnado en un diablo sólo había un paso. De nuevo el Caribe se cruzó en mi vida, esta vez en forma de magia negra. Los mismos monstruos eran más terribles, más rápidos y reales. Me estrellé en Na Pali, pude huir y regresé. Decidí ayudar a Luke en su escuadrón. La experiencia me ayudó a combatir a los alemanes en los cielos de Europa. Necesitaba algo de descanso, pero me esperaban nuevas aventuras en el mundo de los sueños. Y conocí a Lara. Con ella visité tumbas de Atlantis, Venecia y el Tibet. Y recuperé el sentido de la aventura y la pasión.
Con la ayuda de la Fuerza Ge, volví de nuevo al espacio para ayudar a los rebeldes en su alianza contra el Imperio. Competí en carreras de vainas en Tatooine y visité Naboo. Pude escapar de la catedral de Koresh y me perdí en un mundo que me consideraba su salvador. De vuelta a mi hogar, creé imperios desde Roma al Japón y sobreviví al Ragnarock en Nueva York.
Tanto por ver, por vivir... y tan poco tiempo.
Miquel Coll (e-mail)

No está mal, puedes presumir de un currículum virtual más que digno. Si además de hacer todo eso, has sido capaz de pisar la calle y relacionarte con otros seres humanos, la verdad es que sí puedes decir que has vivido.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com



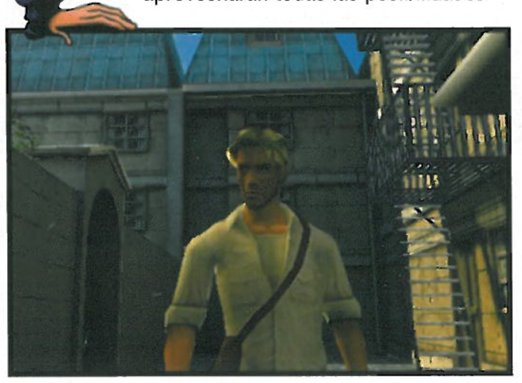


EL DRAGÓN SE DESPIERTA

Vuelve Broken Sword con The Sleeping Dragon

Broken Sword y *Broken Sword 2* llevan ya vendidas dos millones de copias entre ambos, razón más que suficiente como para que naciera un *Broken Sword 3*. Este nuevo título de una de las sagas de aventuras gráficas más famosas de todos los tiempos, que lleva el epígrafe *The Sleeping Dragon*, volverá a contar con la aparición estelar de George Stobbart y Nico, los protagonistas de la anteriores entregas. Sin embargo, como matiza el propio Charles Cecil, de Revolution Software, "los avances tecnológicos nos permitirán esta vez ir mucho más allá y crear un juego gráficamente asombroso con una trama y una ambientación muy sólidas que aprovecharán todas las posibilidades de un mundo totalmente en 3D".

Este nuevo *Broken Sword*, cuya historia te llevará a recorrer varias localizaciones exóticas, requerirá por parte del jugador combinar con acierto varias habilidades, desde el sigilo hasta el combate. Evidentemente, y a pesar de que el propio Charles asegura que el juego tendrá "el aire y el aspecto de una película de acción de Hollywood", *The Sleeping Dragon* volverá a girar en torno a puzzles y misterios varios en la vieja tradición de las aventuras gráficas. Poco más se sabe del argumento, aparte del hecho de que nos encontraremos con viejos amigos y antiguos adversarios y que la amenaza que penderá sobre nosotros estará basada en mitos y leyendas de la actualidad. Si todo va bien, el juego debería ver la luz este mismo año.



George Stobbart. No es Indiana Jones, pero se le parece.



Nico aporta el contrapunto femenino a la historia.

LA FUERZA TE ACOMPAÑA

Freedom Force sigue ampliándose

Sin tiempo todavía a que se haya aposentado como merece en nuestros corazones, *Freedom Force* ya destila longevidad por todos sus heroicos poros. Para empezar, se han anunciado dos personajes más que se suman a los muchos que ya están disponibles en la Red. Estos dos, sin embargo, tienen la particularidad de ser "oficiales", es decir, que han sido creados por los mismos desarrolladores de Irrational Games. El primero es Shadow, un letal asesino capaz de atacar por sorpresa y de volverse invisible. El otro se llama Instinct, un poderoso espadachín que carece de ataques a distancia. Ambos personajes están extraídos de *The Lost*, el nuevo juego para Xbox y PS2 que el equipo de Irrational Games está desarrollando en la actualidad. Los puedes descargar desde www.modforce.com.

Además, uno de los miembros del equipo, Ken Levine, admitió implícitamente que la compañía ya está trabajando en los dos siguientes títulos de *Freedom Force*. Según Levine, "si hacemos un *Freedom Force 2*, se situará en la época de los setenta y el aspecto de los personajes así lo reflejará". En cambio, "para *Freedom Force 3* estamos pensando en un aire más cercano a *Dark Knight* [la tenebrosa miniserie de Batman creada en 1986 por Frank Miller]". Sea como fuere, habrá héroes para rato.

La justicia no descansa. Tenemos superhéroes para rato.



Llévate el más completo pack de juegos que se ha editado en mucho tiempo al mejor de los precios posibles: gratis. Todos los acertantes participarán en el sorteo de 20 lotes Gimme 5, que incluyen *Desperados*, *Alone in the Dark: The New Nightmare*, *Driver*, *Supreme Snowboarding* y *Slave Zero*, y 20 prácticas alfombrillas para el ratón.

CUPÓN DE RESPUESTA

BASES DEL CONCURSO

• Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de agosto e indicar "Concurso Gimme5" en una esquina del sobre.

• El sorteo se celebrará el 5 de agosto. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de agosto o en el número de septiembre de la revista.

• Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.

• El premio no es canjeable por dinero.

• La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.


Etherlords
UN MUNDO MÁGICO A TU ALCANCE
preconfiguración como:
Potentísima IA (Inteligencia Artificia
•2 CD-ROM • 4 razas mágicas con
pañas militares a gran escala •5 ni
coleccionista • Más de 120 criatura
gonos por frame y generar gráficos s
www.
PC CD-ROM

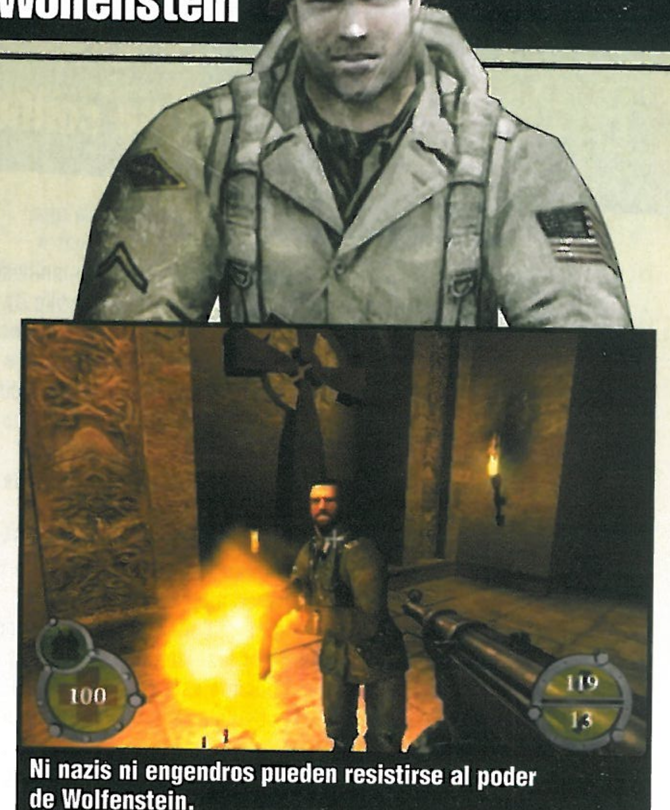
MENOS NAZIS Y MÁS PLOMO

Ampliación de Return to Castle Wolfenstein

Estaba cantado que al castillo de Wolfenstein le iban a sumar algún que otro torreón, y la cosa no ha tardado en materializarse. El torreón en cuestión se llama *Enemy Territory* y, en principio, su construcción debería estar completada para finales de año. Esta expansión está siendo desarrollada por tres equipos distintos que se centran en tres aspectos muy diferenciados. La gente de Splash Team, creadores del mod *Q3 Fortress* para *Quake*, se encarga del apartado multijugador, que incluirá varios mapas nuevos, algunos de ellos versiones de los escenarios de la campaña para un jugador de *RtCW*. Asimismo, también se han introducido cambios en los personajes, principalmente en el ingeniero, que ahora será incluso capaz de construir ciertas estructuras. El segundo apartado de la ampliación, desarrollado por Mad Doc, consistirá en una campaña para un jugador que abarcará aproximadamente unos diez niveles. Al parecer, esta minicampaña te llevará a lugares tan exóticos y calurosos como Egipto. Finalmente, el tercer y último componente de este prometedor pack serán los bots, desarrollados por el equipo que se encargó del *Wolfenstein* original, Gray Matter.







Ni nazis ni engendros pueden resistirse al poder de Wolfenstein.

SI YO TUVIERA OTRA ESCOBA...

Harry Potter contraataca



El ínclito Harry vuelve a amenazar con más volumen de ventas en su nueva aventura, titulada *Harry Potter y la cámara de los secretos*. Se tratará de un sencillo título de acción y plataformas en la línea de su predecesor que seguirá los vericuetos argumentales del libro-película. Es decir, Harry se encuentra en su segundo año de estudios en Hogwarts cuando tienen lugar una serie de extraños sucesos, desde petrificaciones varias a susurros entre las paredes. Evidentemente, el gafotas de la escoba tendrá que hacer algo para remediarlo.
Electronic Arts pretende lanzar el juego al tiempo que el estreno de la película homónima, prevista para estas Navidades.

VUELVEN LOS SEÑORES DEL ÉTER

Ya está en preparación Etherlords II

Cuando el primer *Etherlords* todavía no ha tenido tiempo suficiente de reposar en estas tierras, sus padres de Nival Interactive ya han anunciado el desarrollo de la segunda parte. Esta secuela aportará 16 criaturas y más de 30 sortilegios nuevos a este curioso combo de estrategia por turnos y duelos de cartas coleccionables. Además, incluirá un editor de mapas para crear tus propias campañas y nuevas habilidades como la teleportación o la excavación de túneles. Por cierto, si a estas alturas todavía te estás preguntando de qué va *Etherlords*, deja el huerto y léete el análisis de este mismo número.



TODOS QUIEREN MAX

Se confirma Max Payne 2



Lo que parecía una obviedad a los cuatro vientos es ya una realidad manifiesta: Rockstar ha confirmado que está trabajando en el desarrollo de *Max Payne 2*, el juego de acción que acaparó premios y balazos desde su aparición en otoño del año pasado. Por desgracia, los detalles de la nueva entrega son más bien escasos, por no decir nulos. Lo único que se sabe de él es que estará listo el año que viene.

Hasta la fecha, el señor Payne ha puesto en el mercado más de 2,75 millones de copias y, como comentábamos en números anteriores, ya está en preparación su paso a la gran pantalla. Por eso mismo, la compañía Take 2 ha querido que esta gallina de los huevos de oro no se le escapara de las manos y ha decidido asegurar el tiro pagando más de ocho millones de euros a Apogee Software y Remedy Entertainment por los derechos exclusivos de su producto. Esto significa que, mediante este exorbitante acuerdo, Take 2 se convierte en propietaria absoluta de todos los copyrights, marcas y derechos de *Max Payne*, incluido el motor del juego y la tecnología bullet time que tanta espectacularidad aportó al juego. Según declaraciones del presidente de la compañía, "esto forma parte de la estrategia corporativa para aprovechar al máximo la solidez del producto en varias plataformas y ampliar la marca con impactantes secuelas al tiempo que se profundiza en otras formas de entretenimiento". O sea, hacer dinero.

MANDAR Y PEGAR

Kingdom Under Fire 2 se vuelca hacia lo arcade



El primer *Kingdom Under Fire* fue un título de estrategia en tiempo real que recibió una acogida más bien tibia cuando aterrizó hace un año. Sin embargo, Phantagram no se ha amilanado y vuelve al ataque con *Kingdom Under Fire: The Crusaders*. Eso sí, cualquier parecido con el primero es pura coincidencia. A pesar de que sus creadores afirman que esta secuela sigue siendo un ETR, lo cierto es que tendrá un aire mucho más arcade, ya que el énfasis recaerá en unos espectaculares combates a golpe de espada. Para ello, podrás controlar a un héroe cuya intervención puede decantar la balanza, y al mismo tiempo dirigir hasta 450 unidades en el campo de batalla.

MÁS ROJOS EN EL CIELO

Nuevos detalles sobre la expansión de Sturmovik



Tal como anunciábamos el mes pasado, *IL2-Sturmovik* ya tiene ampliación en marcha. La expansión se llamará *The Forgotten Battles* y se centrará en las campañas que la aviación rusa protagonizó sobre los cielos húngaros y finlandeses en la Segunda Guerra Mundial. En concreto, ambas campañas contarán con 10 misiones individuales así como 5 misiones multijugador cooperativas. Además, *The Forgotten Battles* también aportará varios modelos de aviones más a este insuperable simulador. Si todo anda según lo previsto, los cielos deberían llenarse otra vez de plomo este mismo otoño.



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de agosto e indicar "Concurso Etherlords" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de agosto. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de agosto o en el número de septiembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

LA COMBINACIÓN PERFECTA DE HOMBRE Y MÁQUINA

motogp
Ultimate Racing Technology

¡YA A LA VENTA EN XBOX! ¡PRÓXIMAMENTE PARA PC!

- Pon en tus manos la velocidad, el estilo y la tecnología del deporte más emocionante del mundo con MotoGP: Ultimate Racing Technology.
- 4 Modos diferentes de Juego: Carrera Rápida, Entrenamiento Libre, Gran Premio y Prueba cronometrada. Elige el Modo Toon de dibujos animados, Boceto, Modo de circuitos inversos, etc.
- ¡Todos los circuitos de la temporada 2001 de MotoGP y los 29 pilotos oficiales del Campeonato! Multijugador hasta cuatro participantes.
- Crea tu propio piloto y mejora tus habilida
- Diferentes condiciones climatológicas: Sol
- Puntos de bonificación por trucos, acrobac caballitos, quemadas de rueda, derrapes,
- Control total de la cámara (posición y velo
- Seis tipos de cámaras diferentes.
- MotoGP es un producto oficial licenciado





www.climax.co.uk

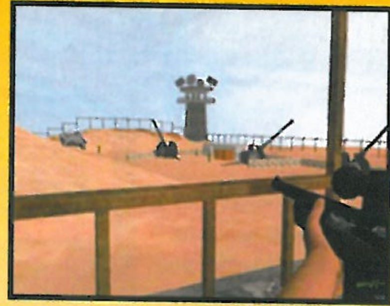


www.thq.co

A CADA UNO LO SUYO

Norteamericanos y árabes se promocionan virtualmente

El ejército de Estados Unidos ya no sabe qué inventar. Su último intento de conseguir más reclutas se llama *America's Army*, un paquete que comprenderá dos juegos basados en el ejército más poderoso de la Tierra. El primero será *Soldiers*, que incluirá elementos de rol para representar el desarrollo, formación y entrenamiento de un soldado. El segundo, llamado *Operations*, será un juego de acción on line con vocación realista que enfrentará hasta 32 jugadores en red en escaramuzas al estilo *Counter Strike*. *Operations* representará siempre a tu equipo como soldados americanos y al otro como terroristas. El juego empleará el motor *Unreal* de Epic, y por lo que hemos visto hasta el momento no dudamos de su calidad gráfica. Como elemento de promoción que es, *America's Army* será de distribución gratuita, ya sea mediante descarga a través de Internet o bien con su publicación en determinadas revistas.



***Under Ash*, en la periferia del Eje del Mal. O algo parecido.**



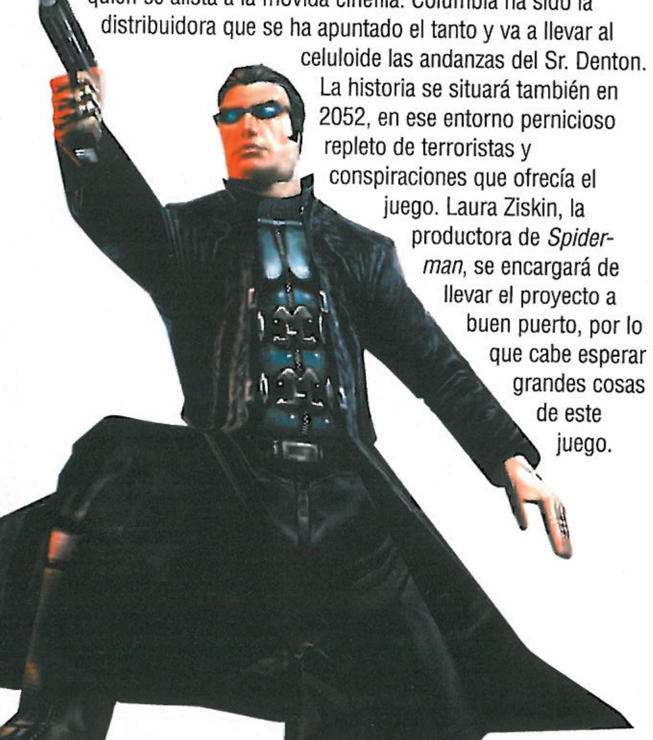
Apunta, dispara y juega. Grandes eslóganes para grandes ejércitos.

Más panfletario si cabe resulta el juego *Under Ash*, desarrollado por un equipo sirio. Este título, que ya ha levantado las iras de algunos sectores israelíes, te coloca en el papel de un joven palestino que se pone a luchar por la libertad en los territorios ocupados.

DEUS EX PICTURES

Columbia Pictures consigue los derechos de la película

Parece que el vínculo entre los videojuegos y la gran pantalla tiene cuerda para rato. Después de anunciarse películas sobre *Max Payne* y estrenada ya *Resident Evil*, ahora es *Deus Ex* quien se alista a la movida cinéfila. Columbia ha sido la distribuidora que se ha apuntado el tanto y va a llevar al celuloide las andanzas del Sr. Denton. La historia se situará también en 2052, en ese entorno pernicioso repleto de terroristas y conspiraciones que ofrecía el juego. Laura Ziskin, la productora de *Spider-man*, se encargará de llevar el proyecto a buen puerto, por lo que cabe esperar grandes cosas de este juego.



GANADORES DEL CONCURSO FREEDOM FORCE

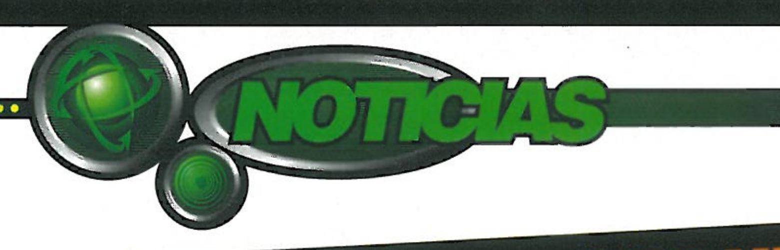
Javier Verastegui, Vitoria– David Pozo, Alcalá de Guadaira (Sevilla) – Antonio Doval, Ponferrada (León) – Isaac Couselo, Barcelona – Antonio G. Losada, Salamanca – Joaquín L. Gallego-Preciado, Madrid – Gonzalo García, Albacete – Pedro Riquelme, Molina del Segura (Murcia) – José Navarro, Valencia – Martín Gómez, Cotelas (Ourense) – Joseba Vaquero, Bilbao –Antonio Pérez, Casas de Ves (Albacete) – Jorge Muñoz Varo, Córdoba – Jaime Velay, Madrid – Julen Gasca, Vitoria – José Antonio Lanza, Olivenza (Badajoz) – Jacinto Marco, Alcalá de Chivert (Castellón) – Carles Valdoví, Sueca (València) – Ángel Rodríguez, Pamplona – Rodney Maneiro, Noia (A Coruña)

GANADORES DEL CONCURSO VIRTUA TENNIS

Juego y camiseta:
Miguel Vaguean, Teruel – Nacho Carretero, Cádiz – Miguel Rodríguez, Málaga

Juego:
Israel Domingo, Zamora – Jordi Casadó, Cambrils (Tarragona) – Daniel Lostao, Tamarite de Litera (Huesca) – Borja Mañó, Gandía (Valencia) – Rubén Vega, Toledo – Diego Bouza, Ferrol (La Coruña) – Jonatan Burgos, Valladolid – Pedro A. Montero, Cañaveral (Cáceres) – Daniel Martínez, Oviedo – Vanesa Caudevilla, Zaragoza – Carlos Valencia, Ourense – Jorge Morales, Valdepeñas (Ciudad Real) – Lluís Pérez, Barcelona – Jon Sao Roque, San Sebastián – David Morales, La Laguna (Tenerife) – Arnau Reventós, Barcelona – Carlos Arcas, Valencia – Pablo Moreno, Torredelcampo (Jaén) – Carlos Cueto, Posada de Llanera (Asturias) – José A. Salcedo, Granada







SIGUE LA VENA TOLKIEN

Las dos torres en construcción

Electronic Arts no ha confirmado todavía la versión para PC... pero tampoco lo ha desmentido. Así pues, si los astros nos acompañan y las leyes del marketing funcionan, tendremos también *Las dos torres* en nuestros compatibles. Como sabes, la moda anular ha puesto en marcha incontables productos informáticos sobre el legado de Tolkien. Vivendi, por un lado, posee la licencia sobre las novelas, mientras que la otra pertenece a EA, quien tiene los derechos para convertir en juegos las películas de Peter Jackson. Dado que el lanzamiento de *La hermandad del anillo* de EA está previsto que coincida con el estreno fílmico de *Las dos torres*, a finales de este año, es de suponer que, caso de aparecer una versión PC del título, llegaría en las Navidades del año que viene. Eso si los cálculos no fallan y si a alguien no le da un ataque esquizofrénico entre tanto título suelto y licencia desmembrada.

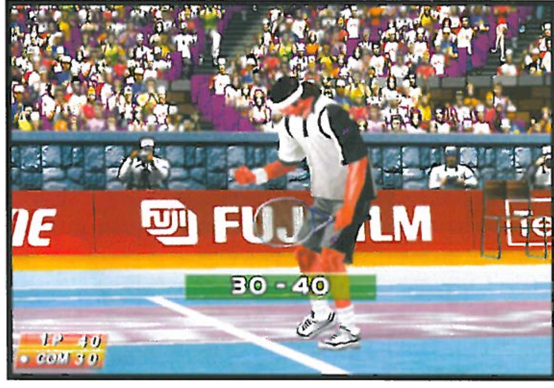


Al final, uno ya no sabe si está jugando a una novela fílmica adaptada al ordenador o qué.

CÁLZATE LAS ZAPATILLAS

Suculentos premios en el torneo de Virtua Tennis

Planeta DeAgostini y la cadena de cibercafés Over The Game han organizado para este verano un campeonato de lo menos sudoroso pero de lo más deportivo. Concretamente, un torneo de *Virtua Tennis* con más de 3.000 euros en premios. Los clasificados en las fases previas se determinarán mediante rondas eliminatorias en red y el día 27 de este mismo mes se disputará la final en Barcelona. Debes inscribirte en una de las salas Over The Game antes del 14 de julio y sólo por participar te regalarán dos horas de juego gratuitas en uno de sus locales y una camiseta del evento.



Moyá no lo va a tener tan fácil contra los ciberadictos al tenis.

A LA CARRERA

OCIO BÉLICO



El Parque de Atracciones de Madrid organizará del 10 al 14 de este mes la Ociojoven Party, un macroevento que contará con campeonatos de *Counter Strike 1.5* y de *Warcraft III*. Un proyector retransmitirá las partidas y los momentos más interesantes. La zona de juegos propiamente dicha será una de las salas de la cadena BBiGG.

EL MORENO Y EL RUBIALES



El revival nunca muere. Y así de claro lo ha querido dejar la gente de Empire resucitando a los polis Starsky y Hutch en un juego de tiros y conducción. Alrededor de una ciudad tridimensional, deberás cumplir varias misiones y esperar recompensas acorde con tu actuación.

OLEADA NIPONA

Tsunami 2265 es el apocalíptico título de un juego de acción desarrollado por Got Game Entertainment con un marcado aire *anime*. La historia nos trasladará a un entorno futurista donde los protagonistas conducirán a unos imparables mechs para descubrir qué esconde una misteriosa fuente de energía y poder.



RAQUETAS AFRANCESADAS



Para olvidar descalabros mundialistas, los franceses de Wanadoo han optado por recordar lo grande que es el tenis. *Next Generation Tennis* contará con los estadios de Roland Garros y el US Open, y en su desarrollo han intervenido varios profesionales del mundo de la raqueta.

JUEGOS DE GUERRA



Infogrames ha anunciado que *Operation Blockade* (ver GL 18) formará parte de una serie de juegos con vocación arcade y aires militaristas llamada *Operation Wargame*. Esta serie incluirá *Tiger Hunt*, *Steel Tide* y *War in the Pacific*, con tanques, submarinos y barcos respectivamente.

MÁQUINA ENFERMA



Firestarter es un nuevo juego de acción desarrollado por GSC Game World. Este título, que contará con elementos de rol, te sitúa en 2010 en la mente de un jugador que queda atrapado por una máquina de realidad virtual (FireStarter), después de que ésta haya quedado infectada por un virus.

PONEN LA DIRECTA

DirectX, el conjunto de herramientas de programación enfocadas a la jugabilidad, ya tiene nuevo numerito en danza. Microsoft acaba de lanzar la versión beta de DirectX 9.0, que mejorará las capacidades de animación en tiempo real así como el rendimiento multijugador.

MUCHAS BOLAS ROJAS

El estrambótico billar sólo apto para británicos ya tiene nueva entrega en marcha. *World Championship Snooker*



2003 vendrá, como siempre, de la mano de Codemasters, y promete incorporar una IA mejorada y unos motores gráfico y físico perfeccionados.

LOS INFATIGABLES COLONOS

Quinta entrega de la serie Settlers



Donde hay cuatro caben cinco, y estaba claro que Blue Byte no iba a dejar de morder el suculento anzuelo de su serie más conocida, *Settlers*, que a estas alturas ya lleva más de 3,5 millones de unidades vendidas. Según Odile Limpach, director de estos estudios de desarrollo pertenecientes a Ubi Soft, "nuestro equipo se está centrando en una tecnología 3D muy innovadora y en añadir nuevos conceptos al juego". Al parecer, una de las innovaciones será la forma en que van a resolverse los conflictos que entablen estos pequeñuelos de aires *cartoon*.



Todo muy mono y al mismo tiempo muy belicoso. Así es el universo *Settlers*.

FUROR PATRIÓTICO

Nueva York en manos de los soviéticos



Nuevos usos para los famosos taxis neoyorquinos.



Para algunos, las viejas rencillas nunca mueren. Así lo ha querido demostrar EA con *Freedom: The Battle for Liberty Island*, un título de lo más panfletario que esconde tras de sí un curioso juego de acción. La paranoia es la siguiente: en una realidad alternativa tropas rusas invaden Estados Unidos y ocupan gran parte del país. Como los americanos son muy suyos y no quieren cambiar la Coca-Cola por el Smirnoff, deciden montar una defensa a ultranza que les devuelva su tierra.

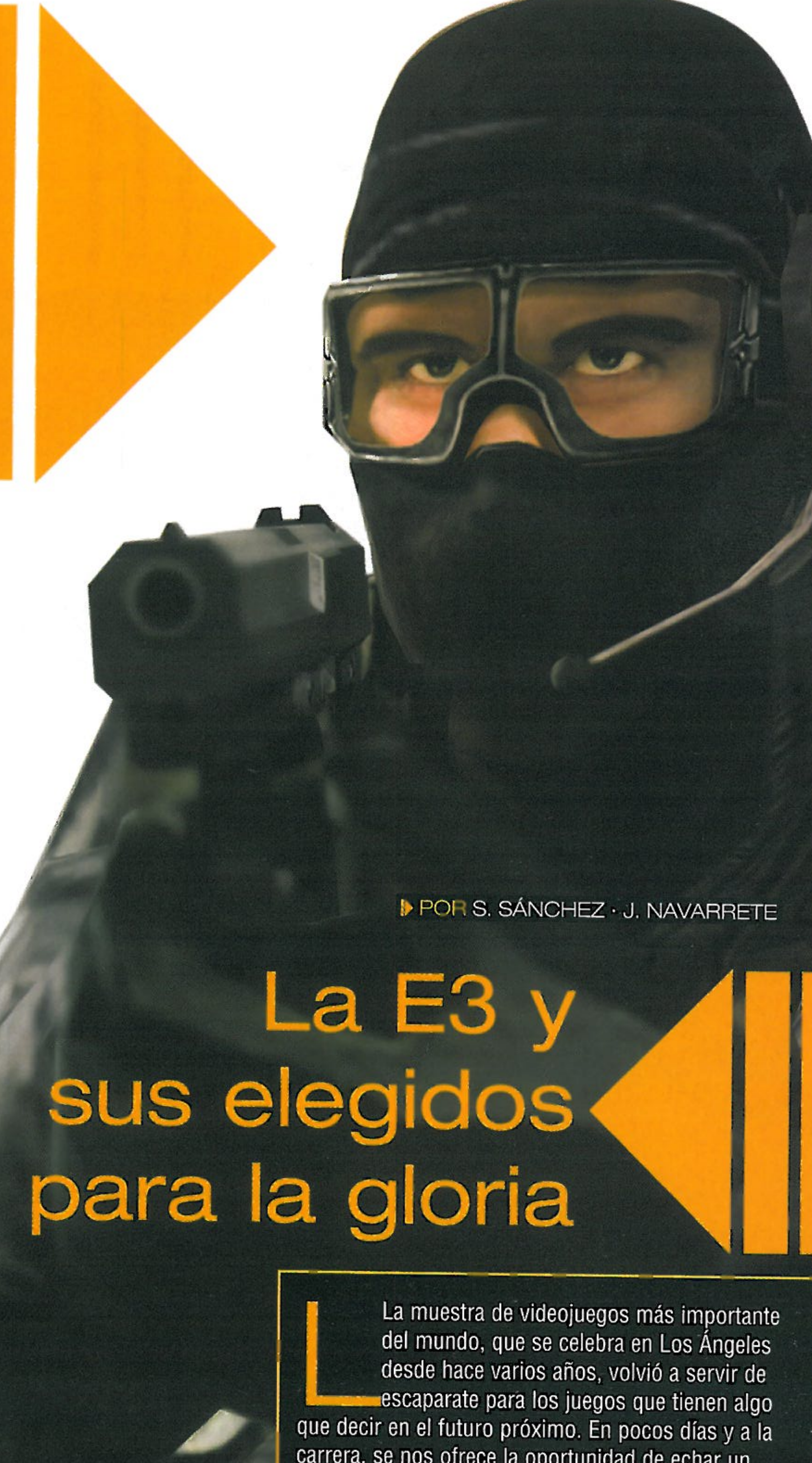
Encarnarás a un ciudadano de a pie que, para rescatar a su hermano, se alista con la resistencia. De este modo, te tocará vértelas con los soviéticos en las calles de Manhattan en un juego que comprende un apartado estratégico por turnos (desde tu base de operaciones en las cloacas neoyorquinas) y una fase de pura acción, con misiones de guerrilla y sabotaje.

No sabemos si Dios existe, pero tenemos la certeza de que existen unas cuantas entidades lúdicas superiores que se encargan de satisfacer nuestros deseos más íntimos. Aquí te presentamos 25 razones para creer en ellas. Nuestra lista incluye los juegos que mayor expectación habían despertado y los que mejor impresión nos causaron en la reciente E3, la muestra de videojuegos más apabullante que puedas imaginar.



25 RAZONES PARA CREER

E3 · LOS ÁNGE



POR S. SÁNCHEZ · J. NAVARRETE

La E3 y sus elegidos para la gloria

La muestra de videojuegos más importante del mundo, que se celebra en Los Ángeles desde hace varios años, volvió a servir de escaparate para los juegos que tienen algo que decir en el futuro próximo. En pocos días y a la carrera, se nos ofrece la oportunidad de echar un vistazo a aquellos títulos que pronto harán que se dilaten las pupilas de jugadores de todo el mundo. A uno casi se le queda complejo de sufrido turista en viaje organizado. La diferencia es que en lugar de pedir el café en Cuenca y tomártelo en Segovia, se amanece junto a las tropas del César en la Galia y a los pocos minutos eres pasto de un alienígena en la constelación de Andrómeda.

LES 2002

Monitores y más monitores, varios pabellones, desarrolladores, más monitores, relaciones públicas, azafatas, una multitud que hace cola a veces sin saber muy bien para qué, más azafatas... Y, sobre todo, infinidad de juegos. Todo se concentra en unos miles de metros cuadrados en los que cada compañía se esfuerza por mostrar su mejor imagen. Donde no llegan los gráficos o la jugabilidad de sus títulos, quizás los aúpe la espectacularidad del stand.

Entre la marea humana que se desplaza por el suelo enmoquetado, incluso se puede jugar a averiguar qué rol desempeña cada uno en el engranaje de la feria. Personal de la organización, desarrolladores, editores, responsables de marketing, relaciones públicas, azafatas y periodistas tienen sus propios tics y su forma característica de vestir.

CON PRISAS Y SIN PAUSA

La prisa es una de las constantes de la feria. Da apuro decirle a Warren Spector que tienes que acabar la entrevista porque te espera John Carmack con su *Doom III*. Es un sacrilegio, porque estar con cualquiera de los "grandes" que asisten al evento durante horas sin dejar de tomar nota sería todo un lujo, pero una cita es una cita. De todas formas, los genios, lejos de la imagen que a menudo se tiene de ellos, suelen encajar estos desplantes con sorprendente afabilidad.

Fuera de los horarios oficiales de exhibición, llega el momento en que industria y prensa confraternizan. Los periodistas se relajan y abandonan su actitud escrutadora. También es el momento de intercambiar impresiones sobre vencedores y vencidos, sobre el futuro del sector y sobre rumores diversos. Para ello están las fiestas organizadas por las compañías más poderosas. Entre copa y copa se nos suelta la lengua para ser políticamente incorrectos y decirle a alguien a la cara que su juego tampoco nos ha impresionado tanto.

Puestos a valorar esta octava edición de la E3 desde la distancia, no hay duda que el gran triunfador ha sido *Doom III*. Antes de que la feria abriera sus puertas ya tenía parte del camino recorrido: su nombre, sus autores y el hecho de que fuera la primera vez que se mostraba con cara y ojos habían provocado mucha expectación en los días previos. La única tarea que le quedaba por delante era no defraudar. Y no lo hizo. Su virtuosismo gráfico acabó de convencer a los pocos escépticos.

Ha habido juegos de gran nivel, aunque muchos de ellos ya se habían mostrado por lo menos un par de veces con anterioridad. Por eso quizás consigan llamar algo menos la atención. Los procesos de desarrollo en muchos casos se eternizan y dan pie a que se vea, polígono más polígono menos, lo mismo que en reuniones y presentaciones anteriores.

Entre todo lo visto hemos seleccionado con lupa lo más destacado. Hemos convertido la existencia de 25 juegos en 25 razones para seguir pegado a tu monitor. De todas formas, ten por seguro que no serán las únicas.

DOOM III

MIEDO, MUCHO MIEDO

DESARROLLADOR: ID SOFTWARE DISPONIBLE: 2003

Un juego nacido para reinar y que, en efecto, reina desde ya mismo, porque su presentación en sociedad no defraudó en absoluto las expectativas. Y eso que id Software se limitó a exhibir un vídeo (la que muy probablemente será la escena introductoria) y algunos instantes de los primeros niveles. Pero ver cómo el futuro rey de la acción en primera persona era presentado en una oscura sala de proyección con atronador sonido fue una experiencia que puso a más de uno los pelos de punta.

Vale, las presentaciones de este tipo pueden ser engañosas. Mucha parafernalia, mucho alarde tecnológico y mucho fuego de artificio que a veces enmascaran que es poco, o al menos no mucho, lo que hay que enseñar. Pero el caso es que uno se imagina jugando al *Doom 3* que vimos en Los Angeles sólo y de madrugada y la sensación que se tiene es sólo comparable al momento en que por fin "vemos muertos" en la película *El sexto sentido*.

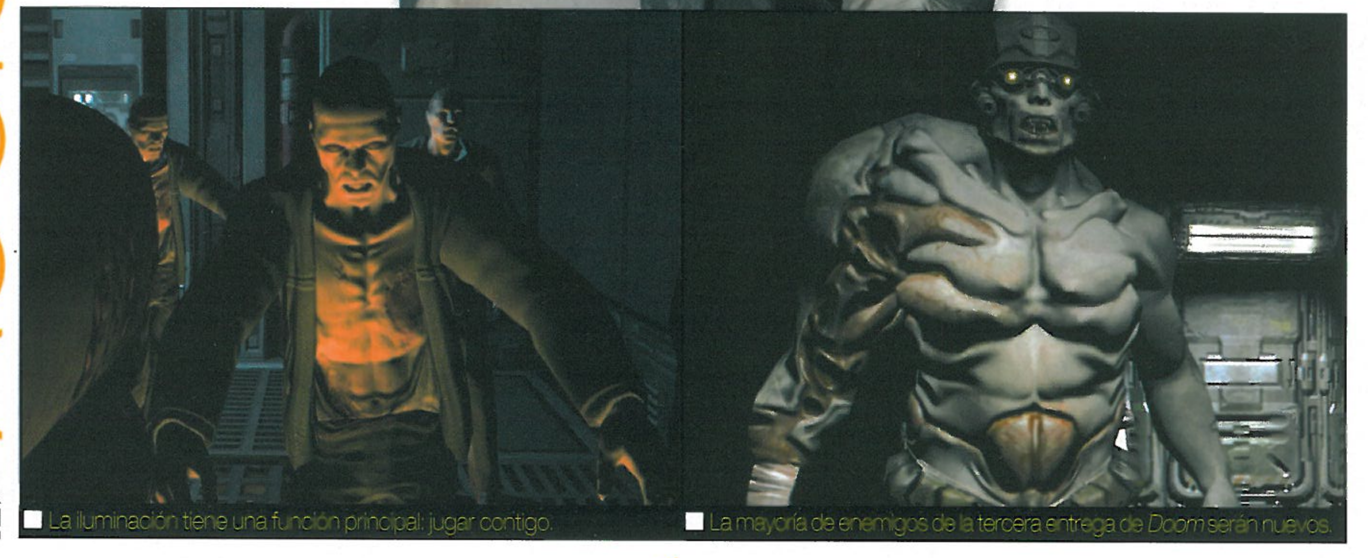
PAVOROSO, SIN DUDA

El título más terrorífico de cuantos se presentaron en la E3 arrancará en una base militar de Marte. En ella se están realizando avanzados experimentos con un portal de teletransporte, como en la película *Stargate*. Cuando el portal todavía no es lo suficientemente estable, un científico loco (siempre hay uno), siguiendo las órdenes de una tenebrosa voz, decide activarlo, franqueando así el acceso a nuestro mundo a una criatura de fealdad inmensa y malevolencia infinita. La presencia diabólica en cuestión extermina al personal de la base. Sólo el marine espacial de costumbre sobrevive y sobre sus hombros (los tuyos, dentro de no mucho) recaerá la tarea de huir de semejante infierno.

Ni que decir que tras cada esquina te acechan algunas de las criaturas más horripilantes de la historia de los videojuegos, criaturas que en algunos casos alcanzan el millón de polígonos. Sin embargo, tal derroche poligonal no va a ser una constante en el juego, ya que, como nos explicó el responsable de animación de id Software Fred Nilsson, "la mayoría de los enemigos han sido creados siguiendo modelos bajos en polígonos, ya que se está utilizando una innovadora técnica de siluetеado y creación de texturas que (complementada con buenos efectos de simulación) permite que personajes resueltos con entre 800 y 2.000 polígonos tengan un extraordinario nivel de detalle".

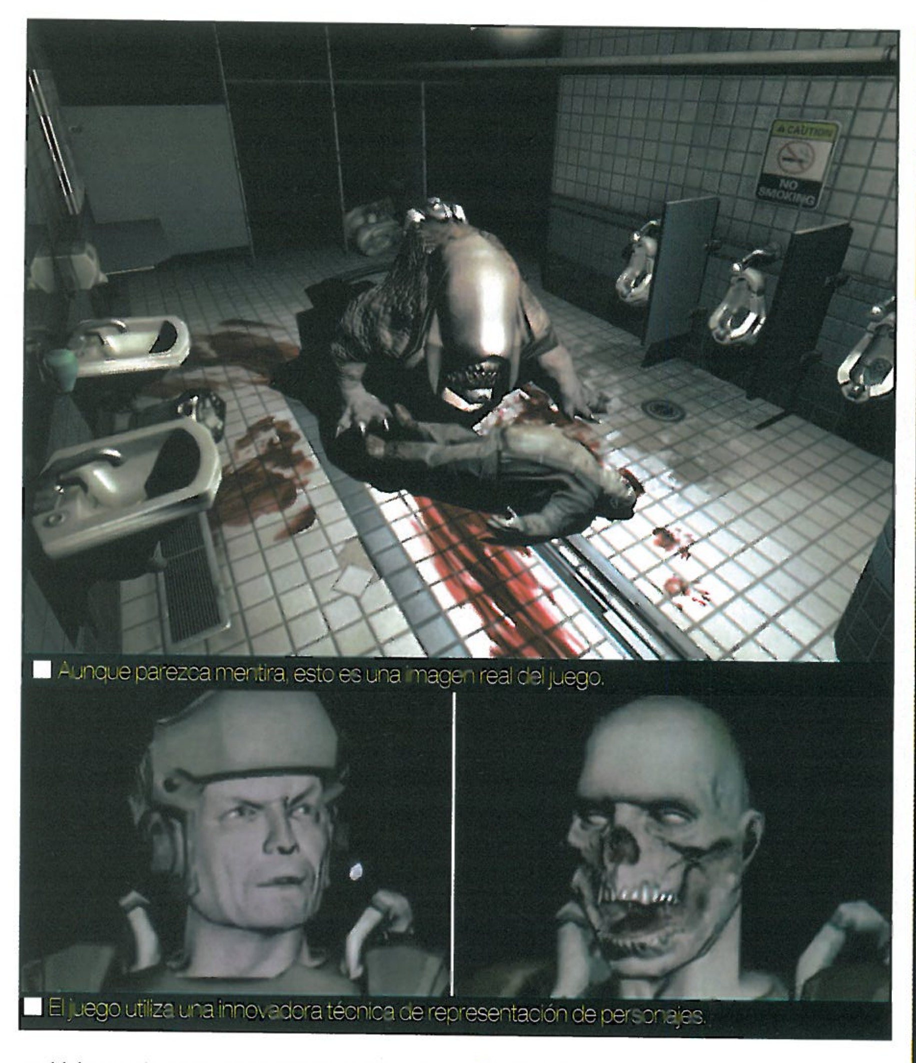
Nilsson nos confirmó también que las prioridades de la compañía de desarrollo pasan por crear una experiencia de juego en solitario electrizante. Según él, "los modos multijugador se limitarán a opciones deathmatch incluidas como simple complemento a un juego cuyos principales objetivos serán sumergir al jugador en una historia y conseguir que sienta miedo". Como hasta ahora muy pocos juegos, por no decir casi ninguno, han conseguido el segundo de estos

Nueve de cada diez médicos aconsejan no jugar a *Doom III* de noche.



La iluminación tiene una función principal: jugar contigo.

La mayoría de enemigos de la tercera entrega de *Doom* serán nuevos.



Aunque parezca mentira, esto es una imagen real del juego.

El juego utiliza una innovadora técnica de representación de personajes.

ambiciosos objetivos, id trabaja en un tipo de ambientación que no tiene precedentes conocidos.

OSCURA DELICIA

Aunque el argumento pueda parecer tópico, se pretende que su evolución no lo sea, y para ello se ha contado con los servicios de Matthew Costello, un escritor profesional que ha trabajado en guiones de juegos como *7th Guest* y *The 11th Hour*. En el apartado sonoro, se está sacando un extraordinario partido a la tecnología Dolby 5.1 y Trent Reznor, líder de la banda de rock industrial Nine Inch Nails, se está encargando de la música, que suena ominosa y aterradora.

Para variar, id se ha propuesto marcar distancias siderales con respecto a la competencia en cuanto a tecnología. Su presidente, John Carmack, tomó la difícil decisión de ceder el desarrollo de *Quake IV* a otra compañía, Raven, y eso le ha dejado con las manos libres para involucrarse cien por cien en *Doom III*. Como resultado, disfrutaremos de un motor de nuevo cuño marca de la casa. Destaca por su enorme capacidad para mover modelos poligonales y

TRAS CADA ESQUINA TE ACECHARÁN ALGUNAS DE LAS CRIATURAS MÁS ATERRADORAS DE LA HISTORIA DE LOS JUEGOS

porque permite texturas realizadas por completo con técnicas de *bump-mapping* para que tengan mayor profundidad y relieve. Otro elemento que facilitará una inmersión casi perfecta es una física muy realista tanto en los personajes como en el entorno.

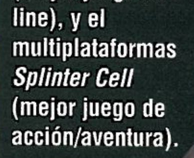
También contribuirá a crear una atmósfera de terror el uso de iluminación y reflejos dinámicos en tiempo real y la tendencia de los enemigos a emerger de entre las sombras. Según nos explicó Robert Duffy, uno de los programadores, "el primer *Doom* se basaba en niveles abarrotados de enemigos que atacaban en grupo, pero en éste se está dando prioridad a los combates singulares contra monstruos mucho más poderosos e individualizados". Es decir, que los jugadores irán abriéndose paso a través de un laberinto de sombras eliminando casi uno por uno a enemigos cada vez más duros de pelar. ■

EL FUTURO REY DE LA ACCIÓN GARANTIZA TECNOLOGÍA SIN PRECEDENTES Y UN DESARROLLO TERRORÍFICO

RADIOGRAFÍA DE LA E3
LOS GANADORES

Cada año, un jurado compuesto por miembros de la prensa especializada internacional decide cuáles son los mejores juegos exhibidos en la E3. En esta versión virtual de los Oscar, se premia al mejor juego de PC y el mejor de consolas, pero en el resto de categorías no se hacen distinciones entre plataformas. Eso hacía pensar que las consolas de nueva generación acapararían casi todos los premios, sobre todo por el auténtico alud de títulos de estos soportes presentados en la E3. Curiosamente, no ha sido así, y los juegos para PC han acaparado una parte sustancial de las nominaciones y los premios.

Un juego de PC, *Doom III* ha sido el triunfador indiscutible de la feria. El actual proyecto de id Software ha acaparado galardones: mejor juego de la feria, mejor juego para PC, mejor juego de acción, mejor sonido y mejores gráficos. Menos mal que no se vieron vehículos en la presentación, porque seguro que aún se hubiera llevado algo más. Otros juegos para PC que consiguieron hacerse con algún que otro premio fueron *Neverwinter Nights* (mejor juego de rol), *Los Sims Online* (mejor simulación), *Command & Conquer: Generals* (mejor juego de estrategia), *Star Wars Galaxies* (mejor juego on line), y el multiplataformas *Splinter Cell* (mejor juego de acción/aventura).





DX 2: INVISIBLE WAR

EL NOMBRE CAMBIA, EL CONCEPTO PERMANECE

DESARROLLADOR: ION STORM | DISPONIBLE: 2003



Puedes aprovechar las zonas en penumbra para esconderte.

Diferentes lugares reales de todo el mundo aparecen en el juego.

Parece que la dificultad de los americanos a la hora de pronunciar *Deus Ex* ha sido la causa de que la secuela vaya a titularse *DX 2*. Pero se trata sólo de eso, de una decisión que tiene que ver con el marketing y la fonética. Warren Spector, productor del proyecto, afirma que "se trata del mismo concepto que *Deus Ex*, aunque más avanzado tecnológicamente y un poco más asequible para el jugador medio". La saga va a seguir huyendo de la linealidad y ofrecerá un alto grado de libertad a la hora de plantearse cómo jugar. Como anécdota, Warren Spector comentaba que le sorprendió mucho comprobar que, pese a todas las apariencias, "era posible acabar el primero sin disparar un solo tiro".

Esta secuela se sitúa en el futuro próximo, 20 años después del original, en un mundo sumido en el caos. Varios grupos conspiran para hacerse con el control del planeta y tú deberás desenmascararlos dirigiendo a uno de los dos protagonistas posibles. Para conseguirlo contarás con la inestimable ayuda del sistema de mejoras nanotecnológicas que aparecía en el original, armas con más de un tipo de uso y objetos diversos.

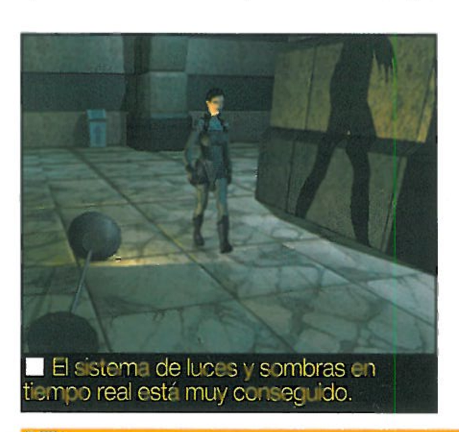
DE SORPRESA EN SORPRESA

El juego se desarrollará en diversos lugares reales del planeta y al final descubrirás que tú eres la clave de casi todo lo que está pasando. En esta red de conspiraciones tampoco faltarán los encuentros con personajes del primer *Deus Ex*.

_DX 2_ OFRECERÁ UN GRADO DE LIBERTAD A AÑOS LUZ DE LA LINEALIDAD DE LA MAYORÍA DE LOS JUEGOS

Durante la presentación, Warren Spector hizo especial hincapié en los aspectos técnicos: "Estamos elevando el listón en el apartado de gráficos, inteligencia artificial, física, sonido y accesibilidad". Y se encargó de demostrarlo con algunos ejemplos palpables. Por ejemplo, pudimos ver que los objetos se movían de forma coherente cuando los golpeábamos, que las sombras se aplicaban en tiempo real y cómo los enemigos nos buscaban con sus linternas entre las sombras al oírnos. Además, se ha multiplicado el número de polígonos de los personajes, que ahora pueden llegar a incluir hasta 300.000.

Si *Deus Ex* ya era un juego enorme, este tipo de mejoras sólo pueden convertir a su secuela en un fuera de serie. Veremos si el equipo de desarrollo logra hilvanar una historia tan compleja y a la vez coherente como en el original. Su objetivo es que tú seas el centro de tanta intriga. ■



El sistema de luces y sombras en tiempo real está muy conseguido.



ESTA SECUELA CONSERVARÁ EL CONCEPTO ORIGINAL, AUNQUE SERÁ MÁS ACCESIBLE Y SE MEJORARÁN LOS ASPECTOS TÉCNICOS

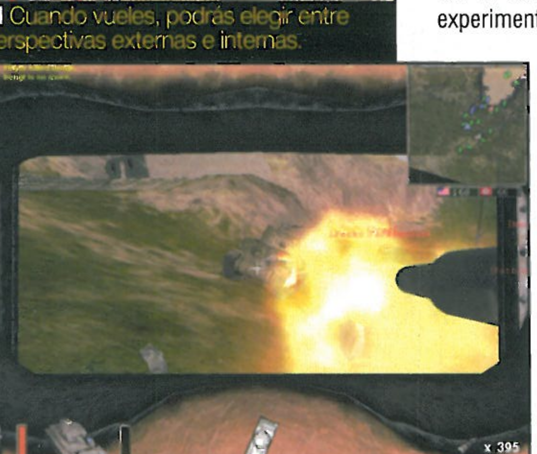
BATTLEFIELD 1942

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

DESARROLLADOR: DIGITAL ILLUSIONS DISPONIBLE: FINALES 2002

Cuando vueles, podrás elegir entre perspectivas externas e internas.

Battlefield 1942 es el siguiente peldaño en la cadena evolutiva iniciada por *Codename Eagle.* Este último juego pasó casi desapercibido en su día hasta que a Digital Illusions se le ocurrió editar un parche con opciones multijugador, idea que completarían poco después con los excelentes modos múltiples de la secuela, *Codename: Outbreak.* La consecuencia lógica de tan felices experimentos es este *Battlefield 1942,* que lleva el concepto de confrontación bélica entre diversos jugadores al escenario de la Segunda Guerra Mundial. En la E3 pudimos participar en una partida en red en el bando de los aliados. Sin duda, se trata de la manera idónea de valorar el potencial de un producto como éste.



Los antitanque podrán aprovechar que la vista desde los blindados es limitada.



TODO UN DILEMA

En *Battlefield 1942* empiezas como soldado, pero puedes acceder a cinco clases especializadas durante la partida. Éstas se adquieren según recoges una serie de kits de soldado que determinan tus habilidades y el tipo de armas que utilizarás. Así pues, podrás elegir qué kit recoges para convertirte en explorador, soldado de asalto, soldado antitanque, médico o ingeniero. Esto no se aleja demasiado de lo que ocurre en otros juegos similares. Según sus desarrolladores, lo que realmente lo hace diferente es que incluirá hasta 35 vehículos y estructuras que se podrán controlar.

Durante la partida tuvimos la oportunidad de jugar como soldado y dirigir un tanque, una motocicleta, un avión y unas baterías costeras mientras los miembros del equipo de desarrollo nos iban facilitando detalles sobre diferentes aspectos del juego. Nos sorprendió en especial la simplicidad de los controles de los vehículos. Un avión se controla con el ratón y los tanques igual que si fueran soldados: las teclas W, A, S, D para el desplazamiento, el ratón para mover la torreta y los botones del ratón para utilizar el cañón y la ametralladora.

Para hacerte con el control de un vehículo de tu bando bastará con que pulses la tecla de acción. Sólo lo podrás hacer cuando esté



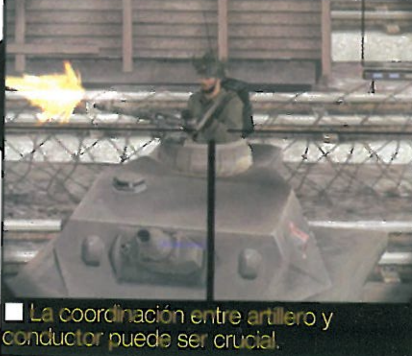
Cualquier enemigo puede ser batido: no importa su tamaño.



Apoderarse de una torreta puede ser el principio de algo grande.


No podían faltar misiones con desembarcos en la playa.

ESTÁ PREVISTO QUE EL MODO PARA UN SOLO JUGADOR PUEDA JUGARSE TAMBIÉN EN COOPERATIVO


La coordinación entre artillero y conductor puede ser crucial.

libre, aunque en algunos casos, como en el de los aviones, los vehículos incluirán más de un puesto, con lo que automáticamente ocuparás una posición secundaria cuando la de piloto esté cubierta por otro jugador. Podrás abandonar los vehículos cuando quieras pulsando la tecla de acción. En el caso de los aviones, saltas en paracaídas, que se abre de forma automática.

Entre los vehículos que se pueden controlar, se incluyen unidades navales, entre las que no faltan los portaaviones. Para evitar que estas unidades resulten demasiado determinantes, se incluyen baterías costeras de calibre 125 que pueden hundir casi cualquier objeto flotante, sean cuales sean sus dimensiones.

Según los responsables del juego, la inclusión de vehículos tan variados es lo que motivó que decidieran desarrollar su propio motor, Refractor 2. En su opinión, licenciar uno de los motores de moda les hubiese asegurado buenos gráficos, pero no el tipo de simulación sencilla y muy variada que querían.

CAPTURA Y CONQUISTA

Esta previsto que la versión final cuente con un modo para un solo jugador que podrá jugarse también en cooperativo. Sus escenarios se basarían en las batallas más famosas de la Segunda Guerra Mundial. Será un buen complemento, pero a nadie se le escapa que *Battlefield 1942* ha nacido con vocación de experiencia multijugador.

Hasta 64 jugadores podrán enfrentarse tanto en los tradicionales modos de captura de la bandera o todos contra todos como en el atractivo e innovador modo conquista. En este último, el objetivo consistirá en tomar el control de los puntos clave del mapa para que el enemigo vaya retrocediendo. Al empezar la partida se asignará a cada equipo un número variable de tickets de vida que determinarán la cantidad de veces que un jugador puede volver a la partida tras ser eliminado. Cada "resurrección" implicará perder un ticket y parte de la zona controlada. Gana quien deje al enemigo sin tickets o sin territorio bajo control. Las plazas que no sean ocupadas por jugadores humanos, las asumirá el ordenador. Y tiembla, porque sus creadores están trabajando para que sus pautas de IA sean tan complejas que se comporten como seres humanos, sin actitudes ilógicas ni rutas predeterminadas. ■

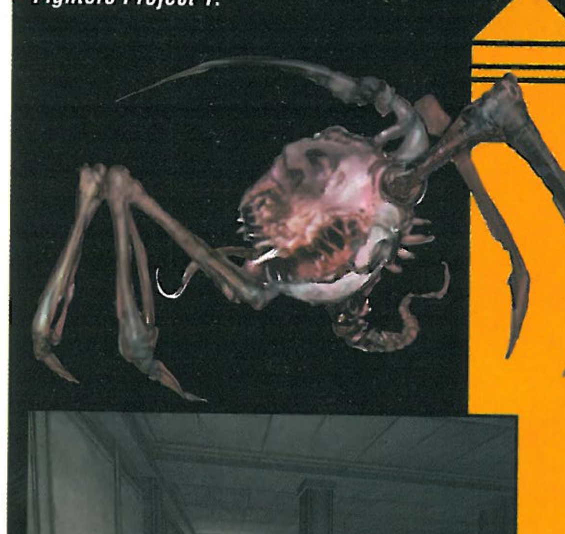

APUESTA CASI SEGURA: UN JUEGO DE ACCIÓN RÁPIDO, SENCILLO, MUY TÁCTICO Y CON EXCELENTES OPCIONES MULTIJUGADOR

RADIOGRAFÍA DE LA E3
LOS GÉNEROS

La E3 es una ocasión perfecta para comprobar el estado de salud de determinados géneros. Por supuesto, algunos de ellos siempre garantizan a sus seguidores un suministro regular de software de calidad, pero otros pasan por una crisis que no tiene visos de remitir.

La acción y la estrategia gozan de una salud excelente, como pudo comprobarse en los stands de las compañías presentes en Los Ángeles. Además de los títulos que comentamos con más detalle, se pudieron ver juegos de acción como *Hitman 2*, *The Thing*, *No One Lives Forever 2* y *SWAT 3* en lo que a acción se refiere. En cuanto a estrategia, destacaríamos proyectos como *Celtic Kings*, *Cossacks 2* o las expansiones de *Civilization III* y *Empire Earth*.

La buena noticia es que los amantes de los juegos de aventuras tendrán donde elegir, aunque más vale que no se den demasiada prisa en acabar juegos como *Indiana Jones and The Emperor's Tomb*, *Heart of Stone*, *Sea Dogs 2*, *Dark Angel* o *Rayman 3*. Y los que parecen que sí van a pasarlo mal son los seguidores de géneros como carreras, deportes, rol y simulación. Al menos podemos consolarnos con el alto nivel de propuestas como *Need for Speed: Hot Pursuit 2*, *Lionheart* o *Strike Fighters Project 1*.



COUNTER STRIKE
Condition Zero
CÓMO REINAR EN SOLITARIO

DESARROLLADOR: GEARBOX SOFTWARE
DISPONIBLE: OCTUBRE 2002

DOOM III
DX2
BATTLEFIELD 1942
COUNTER STRIKE CONDITION ZERO
SPLINTER CELL
FAR CRY
UNREAL II THE AWAKENING
UNREAL TOURNAMENT 2003



La inteligecia artificial de *Condition Zero* promete bastante más que la de Spielberg.

Los actuales efectos de fuego resultan sencillamente terroríficos.

El escudo podrá con las balas, pero contra las granadas habrá que correr.

Condition Zero es un secreto tan a voces que poco nuevo puede decirse de él. En la E3 se exhibió una versión muy avanzada del juego que trasladará *Counter Strike* a territorio para un jugador, y las sensaciones que dio fueron una vez más excelentes.

Los niveles no ofrecerán gráficos muy superiores a los del *CS* que todos conocemos, pero los personajes (hasta 160 distintos) sí se van a beneficiar de un sensible aumento del número de polígonos, que en algunos casos alcanza el 75 por ciento. La introducción de un sistema de luces dinámicas es el otra gran novedad a nivel estético, ya que permitirá explosiones y efectos mucho más espectaculares.

La campaña en que se basa el juego nos paseará por amplios escenarios situados en seis zonas diferentes del planeta, aunque en

GEARBOX SE ESTÁ ESFORZANDO PARA QUE EL PROGRAMA SEA ESCALABLE

la presentación sólo pudimos probar una electrizante misión sin duda inspirada en la película *Black Hawk derribado*.

POR EL BUEN CAMINO

Llama la atención que la inteligencia artificial de enemigos y aliados incorpore una característica que no suele ser tenida en cuenta: la capacidad de reconocer qué caminos son buenos y cuáles malos. Es decir, que no podrás recurrir a la socorrida táctica de apostarte en un lugar seguro y esperar que un enemigo tras otro pasen por delante de tu mirilla, ya que, a nada que caiga uno, el resto buscará rutas alternativas.

Algo que también se pudo apreciar es la mayor importancia que se le está dando a las granadas de todo tipo. En cuanto dos grupos se encuentran y consiguen ponerse a cubierto, empieza el recital de explosivos. Junto a las granadas tradicionales, encontraremos las de gas y cócteles molotov, buenos complementos para un arsenal ampliado que va a incluir también lanzacohetes y escudos antidisturbios.

En cuanto a requisitos, sorprende gratamente que Gearbox no haya renunciado a sus orígenes, muy ligados a la programación independiente, y que se esté esforzando para que el programa sea escalable. De esta forma, todo aquel que puede jugar a *Counter Strike* podrá hacerlo también a *Condition Zero* ajustando el nivel de detalle. Además, los usuarios de *CS* podrán bajarse un parche que permitirá jugar en multijugador con los usuarios de *Condition Zero* y disfrutar de algunas de las mejoras, como la de guardar fácilmente las grabaciones del HLTV. Lo único que les estará vedado es la flamante campaña para un solo jugador.

ESTA VERSIÓN SOLITARIA DE *COUNTER STRIKE* TAMBIÉN INTRODUCIRÁ MEJORAS EN LOS MODOS MULTIJUGADOR

Tom Clancy's SPLINTER CELL

LICENCIA PARA TRIUNFAR

DESARROLLADOR: UBI SOFT
DISPONIBLE: 2003



Splinter Cell, una de las escasas alternativas de calidad al futuro *Metal Gear Solid Substance*, fue inicialmente pensado como un producto para Xbox, pero vamos a tener la suerte de disfrutar de una oportuna conversión a PC. El concepto del juego se basa en controlar a un espía en misión secreta, pero *Splinter Cell* se propone llevar al extremo sus capacidades de sigilo. Entre ellas, destacan la de caminar en absoluto silencio o incluso la de saltar sin hacer ruido, aunque esta última te deje unos segundos indefenso.

Antes de entrar en cualquier habitación o cruzar los pasillos, Sam Fisher, el protagonista, podrá entreabrir las puertas, asomarse sin ser visto y utilizar todo tipo de mecanismos ultramodernos. Además de la habitual visión nocturna y térmica, contará con cables de fibra óptica y cámaras que pueden ser lanzadas a distancia. Todo al servicio de rápidas y discretas incursiones en cualquiera de los 14 niveles del juego.

Aunque aún le falta bastante para ser editado, *Splinter Cell* ya puede presumir de gráficos (cortesía del motor de *Unreal*), claramente entre los mejores que se vieron en la pasada E3. En especial, destacan los efectos que produce el uso de los dispositivos ópticos antes mencionados.



FAR CRY

TECNOLOGÍA PUNTA ALEMANA

DESARROLLADOR: CRYTEK
DISPONIBLE: 2003



Los alemanes de Crytek podrían aspirar al título de compañía más entusiasta de la pasada E3. Creen en su juego. Tanto, que incluso lo comparan sin ningún rubor con *Doom III* y dicen no tener nada que envidiarle, al menos a nivel tecnológico. *Far Cry* iba a llamarse *X-Isle*, pero sus autores han optado por un nombre con más personalidad para este sorprendente híbrido entre acción táctica y acción a secas.

El nuevo motor garantiza escenarios de hasta cuatro kilómetros a la redonda con física realista, entornos animados y un asombroso nivel de detalle. Provisto de prismáticos, podrás ver lo que ocurre en el extremo de la isla en que te encuentres e incluso atisbar parte de las islas de los alrededores, ya que combates en un archipiélago que esconde un terrible secreto relacionado con fenómenos paranormales.

La otra gran característica de este juego es que se va a incorporar una técnica similar a la de *Doom III* que permitirá que modelos escasos en polígonos parezcan extremadamente ricos en detalles gracias a la superposición de texturas de alta resolución. Su motor gráfico, el Crytek Engine, dará mucho que hablar. Sus autores ya se han propuesto licenciarlo como alternativa fiable a los motores más cotizados del mercado.

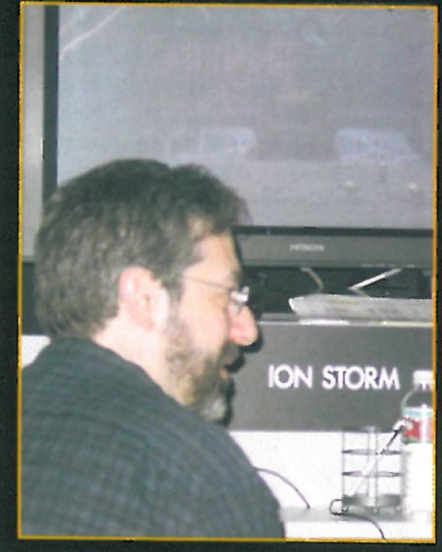


RADIOGRAFÍA DE LA E3
LOS PROTAGONISTAS

En los tres días que dura la E3, las estrellas del firmamento virtual brillan con luz propia. Y en la misma ciudad a la que millones de terrícolas peregrinan cada año con la esperanza de cruzarse con alguna estrella de Hollywood.

Este año, muchos programadores y diseñadores de juegos de prestigio se pasearon por los stands. La mayoría huían de poses de falsa diva y se centraban en recorrer los pabellones con la actitud curiosa propia de los buenos aficionados. John Carmack, por ejemplo, paseó por el recinto y asistió a algunas de las presentaciones de su *Doom III* para vivir de cerca la reacción de la gente. Más accesible aún resultó ser Warren Spector, que no tuvo inconveniente en sostener una larga charla con nosotros. También pudo verse a Richard Vogel, responsable de Verant Interactive, e incluso a Peter Molyneux, que teóricamente estaba de visita, pero que al parecer habló con varias compañías de edición de sus próximos proyectos, entre ellos *Black & White 2*.

Entre los grandes de la estrategia, destacó la presencia de Bruce Shelley, responsable de la saga *Age of Empires* y del nuevo *Age of Mythology*. Algunos de ellos ya estuvieron días antes del inicio de la feria participando en las conferencias y coloquios sobre el presente y el futuro del sector. Lo cierto es que tanto genio por metro cuadrado impresionaba.



UNREAL II The Awakening

POCO RUIDO PARA TANTAS NUECES

DESARROLLADOR: LEGEND ENTERTAINMENT | DISPONIBLE: FINALES 2002


No faltarán enemigos humanos, así que no te fíes de nadie.


La nave de transporte será el principio y fin de casi todas las misiones.


Sí, los gráficos del juego están a la altura de está imagen.

En esta era de innovaciones efectistas, no está de más un juego que apuesta por la acción al viejo estilo, como este *Unreal II*. Las primeras imágenes que se hicieron públicas eran tan espectaculares que hubo quien acusó a Legend Entertainment de haberlas retocado, pero lo cierto es que, después de verlo, podemos afirmar que este juego es incluso mejor gráficamente de lo que puede parecer. Las capturas de pantalla sí reflejan la enorme calidad de las texturas, pero no permiten apreciar el excelente trabajo que se está haciendo con el sistema de partículas, que permite una amplia variedad de atmósferas y unos efectos de humo que pondrán a prueba las mejores tarjetas gráficas.

En cuanto a jugabilidad, en la E3 nos llamó mucho la atención la importancia que se está dando a las misiones defensivas. Una de las misiones exhibidas consistía en proteger una nave espacial que necesitaba reparaciones urgentes, y para ello debíamos disponer a nuestros aliados en las posiciones que considerásemos más eficaces. Tal como destacó Mike Verdu, diseñador y productor del juego, los alienígenas agresores utilizarán tácticas muy refinadas: "En esta misión en concreto, envían un explorador a reconocer el terreno y después deciden cuál es la mejor posición para realizar el desembarco de sus tropas". Es decir, que el tipo de estructura defensiva que desarrolles será lo que determine cómo y por dónde te atacan, ya que el enemigo dispondrá de capacidad para buscar tus puntos débiles.

RECURSOS DE VETERANO

Por supuesto, siempre podrás intentar ser más inteligente que tu rival. Verdu nos mostró que es posible engañar al explorador enemigo recurriendo a tácticas refinadas. Por ejemplo, situar dos de las cinco barreras de energía en el extremo aparentemente más accesible para que el explorador tope con ellas y pruebe por el otro lado. Si allí sitúas las barreras restantes flanqueadas por torretas defensivas, es posible que las tropas alienígenas aparezcan frente a obstáculos casi infranqueables.

En el resto de misiones, pudimos disfrutar de transiciones rápidas entre escenarios cubiertos y al aire libre. Muy espectacular resulta una en que el jugador es engullido por una inmensa criatura alienígena. En su interior se desarrolla una fase que recuerda mucho las estructuras orgánicas de *Quake 3*.

También es relevante la importancia que van a tener los diálogos, ya que la información que te aporten determinados personajes puede implicar que el curso de las misiones varíe. Incluso resulta gracioso el guiño a juegos como *StarCraft* (encontrarás unidades mecánicas que reparan a un tipo de alienígenas robot durante los combates) o *Half-Life*, del que adopta la idea de los botiquines y el escudo que puede recargarse en los contenedores esparcidos por el escenario. ■

UNA APUESTA POR LA ACCIÓN AL VIEJO ESTILO QUE GARANTIZA ESPECTÁCULO, INMERSIÓN Y ACABADO TÉCNICO DE LUJO.



UNREAL TOURNAMENT 2003

CARNAZA PARA TU MÓDEM

DESARROLLADOR: DIGITAL EXTREMES
DISPONIBLE: JULIO 2002



La nueva edición de *Unreal Tournament* funcionaba estupendamente sobre el papel, pero ha sido nuestra visita a Los Ángeles lo que ha acabado de confirmarnos que el juego va viento en popa. Dos miembros del equipo de desarrollo, Jan Schmalz y Bastiaan Frank, se encargaron de mostrarnos el excelente partido que se le está sacando a la versión con retoques del motor de *Unreal II*.

En el juego, manejarás un equipo compuesto por personajes con características distintas (puntería, velocidad y tácticas) y capaces de ir acumulando experiencia. La conclusión a la que llegamos tras ver *UT 2003* en directo es que serán las armas las que van a marcar la diferencia en estos combates colectivos. La mayoría son versiones perfeccionadas de las que aparecían en *UT*.

A CUBIERTO

Destaca la *shield gun*, un arma que incorporará un pequeño escudo cuya forma recuerda a la de una seta. Cuando apuntes con él, deberás tener en cuenta qué zona de tu cuerpo te interesa que cubra. La *lightning gun*, que es la sustituta del rifle francotirador, también se las trae. Viene equipada con un potente zoom, pero dejará rastro al disparar, de forma que será fácil localizar a los que la utilicen. Para compensar, cuando sus disparos impacten sobre alguna superficie se dividirán en rayos más pequeños, lo que la convertirá en una eficaz arma de área.

Un recurso original será el *translocator*, un disco que podrás lanzar para teletransportarte al lugar en que caiga. Bastiaan Frank nos explicó que es muy útil para avanzar más rápido o alcanzar lugares de difícil acceso. Aunque claro, armas así palidecen ante la estrella del futuro arsenal de *UT 2003*: el Ion Canon, un potente rayo lanzado por satélite y que desintegrará todo lo que haya en un área determinada. ■



■ Con tanto egipcio, esto parecerá un capítulo de *Stargate*.

LAS VIRTUDES DEL NUEVO ARSENAL TECNOLÓGICO DISEÑADO AUGURAN A ESTE JUEGO UN LARGO REINADO EN LA RED.

RADIOGRAFÍA DE LA E3
LAS SORPRESAS

Dos juegos con los que prácticamente nadie contaba y que a muchos pasaron desapercibidos pueden considerarse las dos gratas sorpresas de la E3. El primero de ellos, *America's Army* está siendo diseñado por el ejército de los Estados Unidos con la intención de dar a los jóvenes americanos sólidas razones para iniciar una carrera militar. Dada su finalidad propagandística, sorprende la alta calidad del título. Se trata de un producto especialmente concebido para partidas on line que utiliza la última versión del motor de *Unreal* y tiene como modo principal un enfrentamiento entre el ejército norteamericano y un grupo terrorista. El ministerio de defensa dio una directriz clara: que durante el juego no pudiese abrirse fuego sobre soldados americanos. Para cumplirla, los desarrolladores han adoptado una original solución: todos los jugadores van a jugar como americanos, pero durante el juego verán al bando contrario como terroristas. Este título podrá descargarse gratuitamente de Internet cuando esté finalizado.

Por su parte, *Rainbow Six: Raven Shield* sorprendió porque no va a conformarse con ser "un juego más". Sus gráficos son mucho mejores de lo habitual en la saga a que pertenece, ya que se ha aprovechado el salto cualitativo que dio Red Storm con su *Ghost Recon*. También el estilo de juego y el comportamiento de la IA sufren notables modificaciones.





LARA CROFT TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS

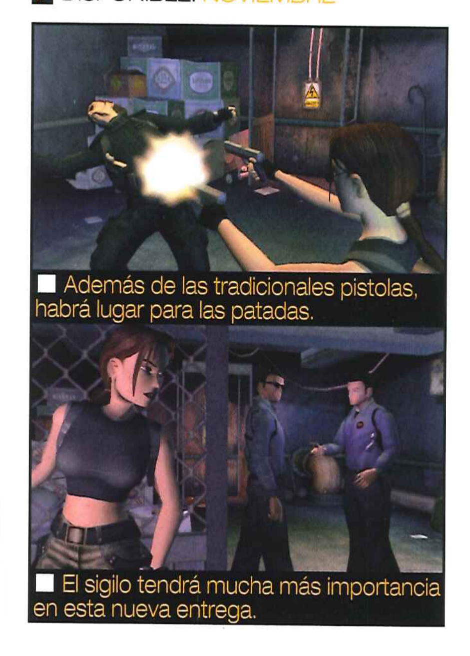
LARA VUELVE A DAR GUERRA

DESARROLLADOR: CORE DESIGN
DISPONIBLE: NOVIEMBRE

Tras cinco entregas de *Tomb Raider*, los jugadores empezaban a pedir una renovación profunda. Y eso es precisamente lo que Core presentó en Los Ángeles: un juego remozado, con un sensible incremento del número de polígonos (en especial, en el escultural cuerpo de su protagonista) y la incorporación de animaciones muy detalladas que nos permitirán ver cómo Lara trepa arqueando los músculos o avanza reaccionando de manera diferente en función de la superficie que pisa. El juego incorporará efectos de niebla y de partículas, fuego, explosiones y luces, que según Mike Schmitt, su productor, "explotarán al máximo el potencial de las nuevas tarjetas gráficas y marcarán una diferencia clara entre la versión para PC y las que se editen en formato consolas".

En cuanto a la jugabilidad, hay una serie de novedades importantes. La primera de ellas es que Lara hablará con otros personajes, y no exclusivamente en las escenas cinemáticas. Además, cuando te dirijas a ellos, podrás elegir con qué actitud quieres hacerlo, y eso afectará directamente al desarrollo de la historia. En los combates, Lara podrá recurrir al cuerpo a cuerpo o a tácticas de sigilo al más puro estilo *Metal Gear Solid*, ya que el argumento se basa en que la arqueóloga aventurera será acusada de asesinato y se pasará la mayor parte del juego huyendo.

LA ARQUEÓLOGA MÁS FAMOSA SE RENUEVA CON MEJORES GRÁFICOS Y UN ESTILO DE JUEGO DIFERENTE.



Además de las tradicionales pistolas, habrá lugar para las patadas.

El sigilo tendrá mucha más importancia en esta nueva entrega.

SYBERIA

DESARROLLADOR: MICROÏDS
DISPONIBLE: FINALES 2002

CON PUZZLES Y PUNTERO

Entre las escasas aventuras gráficas que se presentaron en la pasada E3, destaca *Syberia*, que combina la tradición del género con tecnología actual y un argumento complejo y que admitirá varios desenlaces.

Benoit Sockal, el creador de *Amerzone*, está trabajando en este curioso juego en el que asumirás el papel de una abogada americana en viaje de negocios por Siberia. Tu personaje, Kate, deberá resolver una serie de misteriosas situaciones a base de lógica y puntero de ratón. Destaca la calidad de las escenas cinemáticas, la banda sonora y la forma natural en que los puzzles se insertan en el entorno físico del juego. También incorporará diálogos no lineales que podrán marcar puntos de inflexión en la historia. El teléfono móvil de Kate será una de las claves del juego, ya que te dará pistas cuando tu personaje se quede encallado y aportará valiosa información sobre el pasado de la protagonista.



Los personajes serán en 3D y se incluirán entornos pre-renderizados.

El teléfono será una herramienta crucial en determinadas situaciones.



SYBERIA APUESTA POR LA CONTINUIDAD DE UN GÉNERO CON MUCHA TRADICIÓN PERO EN CRISIS: LA AVENTURA GRÁFICA.



COMMAND & CONQUER Generals

MADUREZ ESTRATÉGICA

DESARROLLADOR: EA PACIFIC DISPONIBLE: FINALES 2002



Bajo el nombre EA Pacific se esconde el núcleo creativo de Westwood Studios, los responsables de la saga *Command & Conquer*. Para despejar cualquier posible duda, estrenan su nueva etiqueta desarrollando el tipo de juego que siempre se ha esperado de ellos: uno de estrategia en tiempo real. El juego incorporará un notable motor 3D y algunas ideas interesantes, pero más que por su capacidad de innovación, *Generals* será recordado por la maestría con que recicla y perfecciona ideas ya vistas.

En la E3 asistimos a un nivel de exhibición. Sin vídeos. Sin sonido envolvente. Sólo el juego en estado puro. De entrada, sorprende que Westwood haya renunciado a sus habituales escenas cinemáticas con actores reales. Esta vez, la historia la seguiremos a través de una serie de escenas de introducción y de enlace no interactivas que serán idénticas a las secuencias de juego real.



Los escenarios tridimensionales afectarán a la movilidad de las unidades.

GENERALES INTRÉPIDOS

En *Generals* participaremos en un enfrentamiento entre tres facciones, los Estados Unidos, China y el Ejército de Liberación Global, que viene a ser una fuerza terrorista. Cada uno de estos tres ejércitos dispondrá de tres unidades especiales con presencia en el campo de combate pero que no se pueden sacrificar: los generales. El tipo de general de que dispongas afectará al tipo de unidades que podrás construir, tus métodos de recolección y las tácticas a emplear.

En la misión demostrativa, se pudo comprobar también que las unidades van a estar muy equilibradas, con lo que será imposible recurrir a las tácticas de creación de superunidades listas para arrasar con todo que tan buen resultado solía dar en los anteriores *Command & Conquer*. En concreto, asistimos a una acción conjunta de las fuerzas americanas y chinas, que tenían como objetivo destruir una base del



Chinos contra americanos. Aquí se puede armar una buena.



Esta captura pertenece a una misión inspirada en *Black Hawk derribado*.

GENERALS SERÁ RECORDADO POR LA MAESTRÍA CON QUE RECICLA Y PERFECCIONA IDEAS YA VISTAS

ELG. Para alcanzar esta posición, debían cruzar un puente, y al otro lado esperaba una comitiva de unos treinta solados con lanzacohetes.

Mark Skaggs, director general de la compañía de desarrollo, nos mostró los efectos de un ataque frontal, primero por tierra (resultado: una veintena larga de tanques norteamericanos reducidos a escombros) y luego por aire (diez helicópteros Comanche hechos fosfatina). Como las bajas causadas en el contingente enemigo eran mínimas, los yanquis se vieron obligados a solicitar la ayuda del ejército chino.

PELIGRO ORIENTAL

La armada de los hijos de la revolución maoísta se caracterizará por su gran número de efectivos y la ciega lealtad de éstos. Cuarenta soldados atacaron la posición defensiva del grupo terrorista y demostraron una notable capacidad para causar bajas. Pero entonces se activó de forma automática la orden de refuerzos. En cuestión de segundos, apareció un flotilla de vehículos ligeros que aplastó al escuadrón chino. De todas maneras, en ese momento la guarnición de defensores ya estaba bastante debilitada. El juego se detuvo para mostrar una secuencia en que uno de los enemigos subía hasta la parte superior del mapa y destruía la presa provocando el hundimiento del puente. Los chinos optaron por una solución drástica: preparar un misil nuclear que acabó destruyendo la base enemiga. Aun así, Mark Skaggs dejó bien claro que el uso de este tipo de armas "se verá limitado a circunstancias muy especiales, ya que el jugador deberá cumplir muchos requisitos previos para acceder a una tecnología bélica tan poderosa como ésta".

Los tanques con lanzallamas son una de las incorporaciones más esperadas.

Mientras asistíamos a esta espectacular demostración de jugabilidad variada y versatilidad táctica, Skaggs nos aseguró que "no se ha pretendido hacer una simulación bélica cien por cien realista, sino más bien poner la reproducción de un conflicto moderno al servicio de una fórmula de juego atractiva y lo más divertida posible". Para completar las 27 misiones de que consta *Generals*, ambientadas en escenarios de Asia y Europa, EA Pacific tiene previsto incluir tanto un editor de misiones, como un modo multijugador con opciones cooperativas y partidas de todos contra todos. ■

GRACIAS AL MOTOR SAGE 3D Y AL EQUILIBRIO ENTRE UNIDADES, *C&C* ESTÁ A PUNTO DE ALCANZAR LA MAYORÍA DE EDAD

RADIOGRAFÍA DE LA E3
DECEPCIONES Y AUSENCIAS

Pocos juegos han decepcionado tanto como *Tron 2.0*, que prometía, pero que de momento exhibe una jugabilidad bajo mínimos. En el participarás en combates con disco volante que se limitan a recibir el disco del contrario, apuntar sobre su cuerpo y devolvérselo. Ni movimientos especiales ni ataques alternativos, sólo la posibilidad de elegir entre tres discos distintos. Preguntamos a los desarrolladores si eso era todo lo que va a poder hacerse en cuanto a jugabilidad se refiere y nos confirmaron que, en esencia, sí, ya que Disney quiere que el juego sea "asequible" y "adulto" aunque "no demasiado".

También merece un tirón de orejas *Eve Online: The Second Genesis* por mucho que nos pese. Las expectativas que teníamos y seguimos teniendo en este juego son muy altas, y lo cierto es que sus gráficos están al nivel esperado. Aun así, aunque tanto los menús como las naves son extremadamente detallados, durante la presentación nos veíamos obligados a acercarnos a cinco centímetros del monitor para distinguir si ese píxel que se insinuaba en el horizonte era o no una nave enemiga. Como esto sea así, esperamos que el juego venga acompañado de una lupa. En cuanto a las ausencias, han sido las que se preveían. Ion Storm ya había avisado de que no iba a presentar su *Thief III* en esta E3. Otro título que acabará por ganarse un puesto de honor en el apartado de ausencias dada su insistencia en seguir sin dar señales de vida, es *Team Fortress 2*, que ya está cayendo casi en el olvido. Curiosamente, aparece con fecha de salida inmediata en algunas de las tiendas de software on line más importantes. ¿Acaso disponen de información privilegiada?



PRAETORIANS
ROMA CONTRAATACA

DESARROLLADOR: PYRO STUDIOS DISPONIBLE: SEPTIEMBRE 2002

En una feria tan grande como la celebrada en California hay sitio para todo, incluso para una de romanos. Sí, aquellos tipos que se hicieron con más de media Europa y un buen mordisco de Asia y el norte de África y que nos legaron puentes, carreteras y los míticos calamares a la romana.

El gran proyecto español presentado en la E3 va de eso, de romanos. Miembros de la compañía española nos mostraron una versión ya bastante avanzada del juego que permitía distinguir detalles interesantes. En la misión que seguimos, los romanos cruzaban la parte central de un escenario nevado y sufrían una emboscada que daba origen a un feroz combate. Nuestra impresión es que va a tratarse de un juego ágil, tácticamente denso y centrado en los combates.

VALEROSOS LEGIONARIOS

El juego se desarrollará en escenarios ambientados en muchas de las zonas que ocuparon los romanos durante su época de esplendor. Además de con los discípulos del César, podrás jugar con las tribus bárbaros y los egipcios. Esto ofrecerá tres estilos de juego realmente diferenciados, del despliegue a gran escala y el orden de las formaciones a la brutalidad bárbara o al misticismo de los egipcios. Todo ello, muy fielmente reflejado en el campo de batalla. Se trata de un juego de conquista, así que no van a faltar asedios a fortificaciones ni maquinaria bélica para llevar a cabo los asaltos. La orografía del terreno también va a jugar un papel importante a la hora de planear las estrategias, ya que modificará las cualidades de cada unidad aumentando o reduciendo su efectividad. Se está trabajando profundamente en la IA del juego para que el enemigo también sea capaz de aprovechar las incidencias del terreno.



La conquista exige sacrificios personales. Y tecnología punta.

Tres cámaras distintas, una subjetiva, una cenital y una tercera que te permitirá ver los combates a corta distancia junto a una interfaz intuitiva auguran un manejo sencillo y claro del juego pese a la vertiginosa velocidad a que van a desarrollarse las acciones. Hace mucho que se habla de esta nueva joya de Pyro Studios, pero en vista de lo exhibido en la E3, es ahora cuando realmente va a hacer que corran ríos de tinta.

> VA A TRATARSE DE UN JUEGO ÁGIL, TÁCTICAMENTE DENSO Y CENTRADO EN LOS COMBATES



Caer en una emboscada no será difícil. La orografía tendrá mucho que decir en Praetorians.



Las tres civilizaciones ofrecerán diferentes estilos de juego.

ESTRATEGIA HISTÓTICA CON SALSA Y FUNDAMENTO. LA OROGRAFÍA Y LA VELOCIDAD EN EL MANEJO DE LAS UNIDADES MARCARÁN LA DIFERENCIA

SIMCITY 4

LA CIUDAD DE LOS INDIVIDUOS

DESARROLLADOR: MAXIS DISPONIBLE: FINALES 2002

Una creíble reproducción de parte de San Francisco sirvió para mostrar las virtudes de *SimCity 4*. Como no podía ser de otra manera en esta saga, tu función es regir y gestionar la ciudad, aunque se han potenciado los detalles que generan la sensación de estar ante una ciudad realmente viva y llena de "personas" a las que pasan cosas.

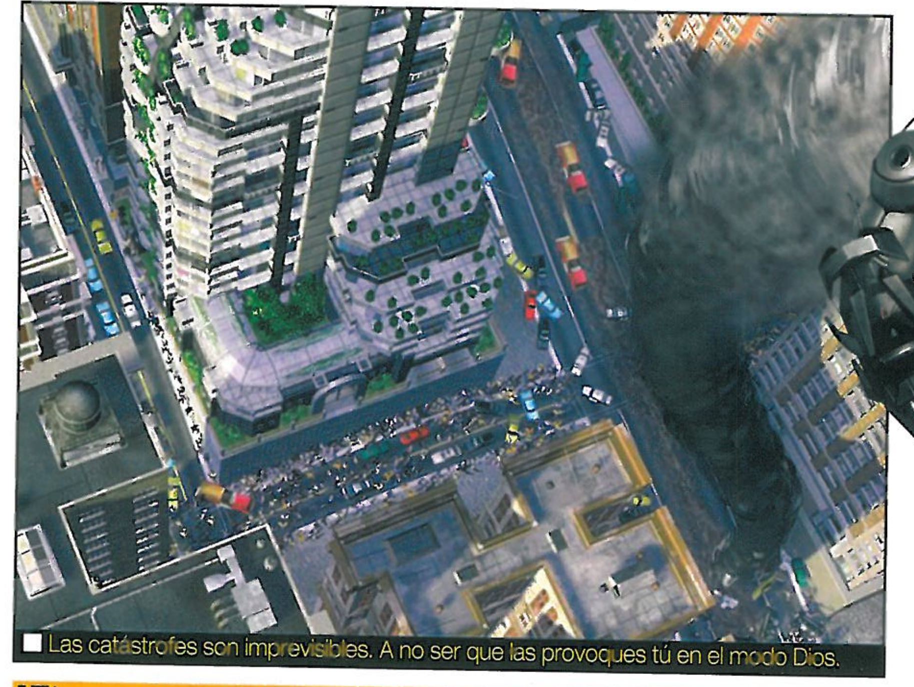
Lo primero que llama la atención es el cambio gráfico. Se mantiene la cámara isométrica, pero ahora todo es en 3D y tiene un nivel de detalle asombroso. Basta con hacer zoom para comprobar el tráfico en las calles o ver, por ejemplo, cómo los bomberos apagan un incendio. Además, se pueden establecer escenarios con varias ciudades que interactúen entre ellas tanto a nivel demográfico como económico. Incluso podrás ver el tráfico entre ellas.

Uno de sus grandes atractivos será, si tienes *Los Sims*, la posibilidad de importar los personajes que hayas creado. De hecho, uno de los modos de juego se centrará en ellos. Ahora no sólo los consejeros te informarán de los que sucede en la ciudad, sino que tus sims también te expondrán las carencias de su barrio.


La libertad al crear tu ciudad es casi total. Incluso puedes añadir efecto de niebla.

Otra forma de saber si las cosas van bien o mal será fijarse en el aspecto de las diferentes zonas, que reflejarán la prosperidad o la crisis. Podrás resolver problemas concretos rápidamente, aunque algunas de tus decisiones tendrán efectos localizados. Por ejemplo, construir una comisaría hará que baje el nivel de delincuencia sobre todo en el área que la rodea, con lo que se dará un notable paso adelante en cuanto a realismo en la gestión.

El salto que va a dar la saga es de vértigo. Tal vez por ello, es casi seguro que no se podrán importar las ciudades creadas en anteriores entregas.


Las catástrofes son imprevisibles. A no ser que las provoques tú en el modo Dios.

MEJORES GRÁFICOS Y UNA GESTIÓN CENTRADA EN ÁREAS PUEDEN HACER DE ESTA ENTREGA UN SALTO CONSIDERABLE

RADIOGRAFÍA DE LA E3
PRESENCIA ESPAÑOLA

La E3 es algo así como el Mundial de los videojuegos, y lógico es que el software desarrollado en nuestro país tuviese una cierta presencia. En California pudieron verse productos "made in Spain" como *Duality*, de Trilobite Graphics, que se encontraba en el stand de la distribuidora coreana Phantagram. Este juego sigue apostando por exhibir espectaculares vídeos para atraer a los asistentes a las ferias en que ha sido presentado. De momento, esa táctica ha dado resultado, en especial por la calidad gráfica del juego, pero esperamos que en próximas ocasiones haya una batería de ordenadores a disposición de aquellos que quieran probar por sí mismos.



La presencia de Pyro Studios se hizo notar por todo lo alto, en especial gracias a *Praetorians*, que ofrecía a los curiosos la opción de probar algunas de las misiones. También pudimos ver algo de e incluso de *Heart of Stone*, un proyecto que tenían aparcado y que retomarán con fuerza una vez finalizado *Praetorians*. Este último título va a ser un cruce de géneros en el que se resolverán puzzles se combatirá y se desarrollarán tácticas avanzadas.



AGE OF MYTHOLOGY

NUEVAS IDEAS PARA UNA FÓRMULA CONSOLIDADA

DESARROLLADOR: ENSEMBLE STUDIOS

DISPONIBLE: OCTUBRE 2002

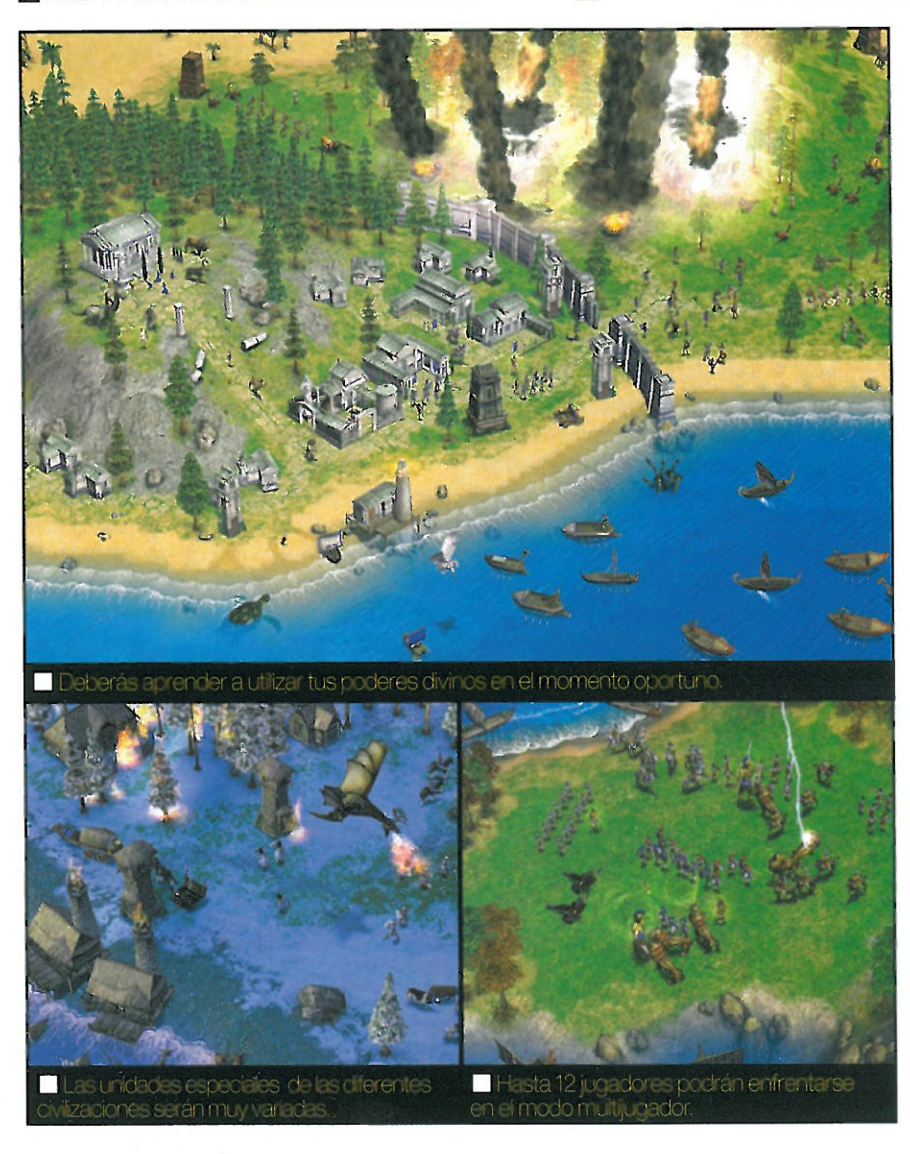
Cierta satisfacción se desprende de los miembros de Ensemble Studios que vimos en la E3. Tanto Bruce Shelley, el máximo responsable del proyecto, como Greg Street, diseñador del juego, saben que el juego está bien encarrilado y que sólo falta ponerle un lacito y entregarlo. De hecho, el equipo de Ensemble se dedica en estos momentos a "corregir los bugs, optimizar el juego para que funcione bien en ordenadores de gama media y embellecer los escenarios", según nos comentó Street.

A diferencia de la saga *Age of Empires*, el juego no contará con una campaña por civilización, sino con una campaña única de 36 escenarios a lo largo de la cual dirigirás a griegos, egipcios y escandinavos. En Ensemble se han esforzado en que cada raza ofrezca un estilo de juego diferente. De hecho, Greg Street nos comentó que hace tan solo unos meses "se jugaban de forma similar", algo que se han encargado de corregir otorgando características distintivas. Por ejemplo, "los egipcios no necesitarán madera para construir edificios, aunque, como contrapartida, el proceso será lento". Otra de sus peculiaridades será que podrán acceder a mercenarios que se crearán casi instantáneamente y desaparecerán tras un minuto.

LA IRA DE DIOS

Todos los asistentes habíamos visto ya en alguna ocasión el entorno del juego, que es en 3D, así que nuestra curiosidad se centró en cómo los aspectos mitológicos afectarán a una jugabilidad que bebe directamente de las fuentes de la saga *Age of Empires*.

Cada cultura contará con diferentes dioses que determinarán con cuáles de los 36 poderes divinos del juego y unidades especiales puedes contar. Empezarás con un poder divino que puedes emplear cuando quieras. Cada vez que pases de una era a otra, conseguirás un poder adicional. Éstos podrán servir tanto para dañar al enemigo (por ejemplo, una lluvia de meteoritos sobre una zona concreta) como para utilizarlos en tu provecho (por ejemplo, un portal que te permite teletransportar unidades).



Deberás aprender a utilizar tus poderes divinos en el momento oportuno.

Las unidades especiales de las diferentes civilizaciones serán muy variadas.

Hasta 12 jugadores podrán enfrentarse en el modo multijugador.

DISPONDRÁS DE UNA SERIE DE PODERES ESPECÍFICOS EN FUNCIÓN DEL DIOS AL QUE ADORES

Los poderes divinos y las unidades especiales también estarán presentes en el modo multijugador, la otra baza de *Age of Mythology*. Según Greg Street, se ha potenciado la carga bélica para que ahora "un experto en gestión no pueda ganar a un experto en tácticas militares". De hecho, se pretende automatizar algunos de los elementos de gestión. Por ejemplo, no será necesario que des la orden de volver a sembrar en las granjas. Para los que quieran disputar partidas rápidas, se incluirá un modo deathmatch en el que empezarás con una buena cantidad de recursos. ■

LOS PODERES DIVINOS Y LAS UNIDADES ESPECIALES SERÁN EL GRAN ATRACTIVO DE UN JUEGO DE FACTURA IMPECABLE

RISE OF NATIONS

ESPLENDOR ESTRATÉGICO

DESARROLLADOR: HUGE GAMES   DISPONIBLE: PRIMAVERA 2003

Aunque *Rise of Nations* utiliza el motor de *Age of Empires II*, el concepto del juego es bastante distinto. Como *Empire Earth*, va a permitirnos participar en partidas que arrancarán desde los inicios de la humanidad y con un objetivo claro: aprovechar los avances tecnológicos para conquistar el mundo.

El mapa de juego estará dividido en varias zonas de control con fronteras claramente identificables y modificables. Cuando sitúes un fuerte o un ayuntamiento más allá de tus fronteras, éstas se desplazarán de forma automática ampliándose así tu territorio. Eso supondrá que podrás disponer de los recursos que se encuentren en la nueva área bajo tu control así como acceder a cierta mejoras específicas. Por ejemplo, es posible que dentro de una zona de control haya una manada de caballos que te servirán para disponer de unidades militares nuevas o diversificar un poco tu economía.

NEGOCIA MIENTRAS PUEDAS

Sin embargo, y aunque parezca mentira, una de las características esenciales de *Rise of Nations* es que la vía militar no va a ser la única manera de cumplir con los objetivos de las misiones. Donde no lleguen aviones y tanques, tal vez puedan hacerlo las negociaciones diplomáticas, las intrigas o algo de control demográfico. De todas maneras, por lo que se pudo ver en Los Ángeles, será fácil caer en la tentación de recurrir a la fuerza bruta. Y es que por un lado pesa la costumbre y por el otro, tal y como destacó Brian Reynolds, el jefe de desarrollo del proyecto, "será una gozada manejar tus unidades militares, reproducidas con un nivel de detalle asombroso". ■



Rise of Nations es una lucha continúa por expandirte.



En cuanto acabes de construir un fuerte, tu prestigio aumentará.

HUGE GAMES TRABAJA EN UN AMBICIOSO TÍTULO DE CONQUISTA Y GESTIÓN PENSADO PARA ESTRATEGAS CON HABILIDAD DIPLOMÁTICA

RADIOGRAFÍA DE LA E3
LOS STANDS

La distribución de los espacios de exhibición en la E3 no es una cuestión de casualidad. Hay una serie de posiciones estratégicas que todas las compañías quieren ocupar pero pocas pueden permitirse. Las compañías grandes se disputan las entradas de los pabellones, se enzarzan en pulsos por ver quién ocupa más metros cuadrados o adornan sus stands con detalles llamativos, a veces de muy dudoso gusto.



Como ya va siendo habitual, la entrada al pabellón principal la presidía el stand de Electronic Arts con su gigantesca pantalla de vídeo. Aun así, no se crearon aglomeraciones en la entrada, porque este stand estaba flanqueado por el de Activision, con su sala de proyección que exhibía a puerta cerrada *Doom III* y el de Midway, que había montado un escenario en el que tocaban grupos en directo.

En cuanto a las consolas, su guerra particular se manifestó en detalles como la voluntad de Microsoft de que los juegos de Xbox se exhibieran tanto en el stand común como en el de las otras compañías que desarrollan para este soporte, con lo que su presencia fue muy notable. Nintendo y Sony optaron por stands faraónicos en el pabellón que tradicionalmente se reserva a las consolas.



COMMANDOS III

PATENTE ESPAÑOLA

DESARROLLADOR: PYRO STUDIOS | DISPONIBLE: VERANO 2003

La gallina de los huevos de oro del software español va a tener una tercera parte a mediados del año que viene. Los creadores de la fórmula que luego han copiado juegos como *Desperados* o el futuro *Robin Hood* llevan ocho meses enfrascados en esta nueva entrega. A diferencia de las anteriores, el responsable del proyecto será César Valencia y no Gonzalo Suárez. De momento se conocen muy pocos detalles y no hemos podido acceder a material jugable. Íñigo Vinós, responsable de comunicación de Pyro Studios, nos comentó que en cuanto a planteamiento se pretende retornar a los orígenes: "Estará más cerca del primer *Commandos* que de *Commandos 2*". El juego utilizará una versión modificada del motor gráfico de la anterior entrega e incluirá varios modos de juego deathmatch en el apartado multijugador.



Commandos III debería aterrizar en las estanterías dentro de un año.

Intuimos que una de las misiones estará ambientada en un tren.

En el vídeo que la compañía española ha hecho público, se intercalan diversas escenas en las que intervienen paracaidistas, se produce una persecución sobre el techo de un tren y varios aviones bombardean zonas concretas de un mapa.

NADIE MEJOR QUE LOS DESCUBRIDORES DE UNA FÓRMULA DE JUEGO PARA DARLE UNA NUEVA VUELTA DE TUERCA.

HAEGEMONIA

LEGIONS OF IRON

QUÉ BELLO ES EL ESPACIO

DESARROLLADOR: DIGITAL REALITY | DISPONIBLE: FINALES 2002

En palabras de Laszlo Séller, diseñador del juego, "se trata de una combinación de *Master of Orion*, *Imperium Galactica* y *Homeworld*". No lo dijo, pero nosotros añadiríamos que cuenta con unos gráficos realmente majestuosos. Probablemente no llegue a los primeros puestos de las listas de ventas por el tipo de juego que es, pero eso sería una lástima.



Las naves ofrecerán un gran nivel de detalle.

La belleza plástica del juego es incuestionable.

Como en *Homeworld,* el escenario en el que se desenvuelven tus naves tiene tres dimensiones, aunque su diseñador nos mostró que no resulta especialmente complicado navegar por ellas. También pudimos comprobar que los diferentes tipos de naves se distinguen bien con la cámara alejada y que tienen un gran nivel de detalle cuando se hace zoom.

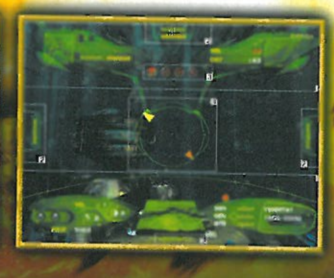
En el juego aparecerán cuatro facciones. En el modo campaña conservarás tus naves de una misión a otra y sus características irán mejorando. Tres serán los modos de juego múltiple: el típico modo escaramuza, muy configurable, uno cooperativo y un tercero en el que los jugadores tendrán que hacer frente a una situación concreta.

SI TE GUSTÓ *HOMEWORLD*, DEBERÍAS FIJAR TU ATENCIÓN EN ESTE JUEGO. AL MENOS HASTA QUE SE SEPA ALGO DE *HOMEWORLD 2*.











Acción a tope en asombrosos y violentos combates tanto individuales como en equipo • Revolucionario motor gráfico capaz de obtener el máximo rendimiento de las tarjetas de última generación, creando un mundo submarino magníficamente renderizado • Muchas horas de acción aseguradas a lo largo de 34 peligrosas misiones que descubren una intensa trama argumental • Espectaculares efectos sonoros optimizados para sistemas EAX, que intensifican la acción junto a una trepidante banda sonora • Opciones multijugador para LAN e Internet (www.hastajuego.com) • Traducido y doblado totalmente al castellano.

www.zetamultimedia.com - www.jowood.com - www.aquanox.de

PC CD-ROM



ZetaGames
GRUPO ZETA





DE VENTA EN GRANDES SUPERFÍCIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS

NEVER WINTER NIGHTS

ROL

NEVERWINTER NIGHTS

BIOWARE CUBRE DE ROL LOS COMPATIBLES

DESARROLLADOR: BIOWRE DISPONIBLE: JULIO 2002

La escena que se vive en estos momentos en la redacción de Game Live es digna de aquellos motines que acaban convertidos en películas de Tony Scott. Acaba de aterrizar en la mesa de Navarrete una flamante copia de *Neverwinter Nights*, pero las directrices son claras: no hay tiempo para hacer un análisis en condiciones, así que estas líneas van a basarse en lo que vimos en la E3... y lo poco que hemos podido jugar a la beta a escondidas, pese a la prohibición expresa de nuestro ilustre jefe de redacción.

Aun así, la presentación de Los Angeles nos permitió repasar los principales aspectos del juego, empezando por el inmejorable proceso de creación de personajes. *Neverwinter Nights* es un juego de rol basado en las reglas de la tercera edición de *Dungeons & Dragons*, que permiten crear personajes más poderosos y hacen que las diferencias entre clases no sean tan rígidas.

La creación de los personajes puede ser tan complicada como lo desees, ya que se podrá seleccionar los kits y listas de habilidades una por una, pero los novatos en esto del rol tendrán la opción de que sea la máquina la que vaya haciendo sus selecciones, siempre en función de los criterios que se le indiquen. El aspecto del personaje será también totalmente modificable. Incluso tendrás la posibilidad de colocar las cicatrices y tatuajes donde quieras con un simple desplazamiento de ratón. Todo el proceso podrá realizarse rotando el personaje, ya que éstos, al igual que los escenarios, son en 3D.

ESTÁS SOLO

A diferencia de lo que ocurre en otros juegos de BioWare, en la campaña para un solo jugador, que superará las 100 horas de juego, sólo vas a poder controlar un personaje. Eso no significa que estés solo ante el peligro, ya que podrás llevar mascotas, invocar criaturas e incluso, como es habitual en este tipo de juegos, contratar un mercenario. Pero no tendrás control directo sobre ellos, aunque con el potencial de los personajes de *Neverwinter Nights* tampoco es necesario ningún ejército, ya que la lista de habilidades y hechizos de cada personaje va a ser interminable. Eso implica que el control será más bien complejo, a pesar del buen trabajo realizado con la interfaz, que por medio de una barra de la parte inferior da acceso rápido a cualquier opción.

Aunque los combates van a ser esenciales en el desarrollo del juego, BioWare pretende que haya bastante más que acción en *Neverwinter Nights*. El componente de rol lo van a asegurar el tipo de misiones planteadas, ya que muchos avances significativos van a basarse en lo que saques de los diálogos con personajes no jugadores.

Podrás elegir entre 200 retratos para determinar el aspecto del personaje.

Con tantos hechizos distintos, es difícil encontrar dos magos iguales.

El inventario será esquemático y de uso muy simple.



Este efecto de luces marcará la zona afectada por el hechizo.

EL DIRECTOR DE JUEGO PODRÁ TOMAR DECISIONES EN TIEMPO REAL Y ÉSTAS SE REFLEJARÁN EN EL JUEGO AUTOMÁTICAMENTE

Los diálogos pueden ser programados o escritos por el master en tiempo real.

MÁS ALLÁ DE LA HISTORIA

Lo expuesto hasta ahora ya permitiría hablar de un extraordinario juego de rol, pero lo mejor no estará en la campaña individual. El editor de escenarios es una auténtica maravilla. El mapa estará dividido en una retícula donde irán colocándose los elementos guardados en una librería virtual. El resultado se podrá ver en tres dimensiones con los efectos reales activados, desde un posible incendio al fluir del agua de una cascada. Con el editor podrán añadirse las criaturas que quieras, cambiar los valores que las definen, añadirles pautas de comportamiento e incluso líneas de diálogo. Todo ello con una sencillez que convierte a este juego en la prueba palpable de que el rol puro no tiene por qué ser un producto minoritario.

Lo mejor de todo es que este editor es el complemento ideal para la auténtica maravilla de *Neverwinter Nights*, su modo multijugador. En este modo se podrá jugar la campaña individual con un grupo de amigos o hacerlo en los mapas creados por los propios jugadores. Es aquí cuando aparece la figura del master o director de juego, la persona encargada de diseñar y dirigir la partida decidiendo en tiempo real desde las frases que dicen los diferentes personajes no jugadores a la aparición de monstruos dónde y cuando él desee.

Este intento de trasladar a compatibles la fórmula original del rol de lápiz y papel no es del todo nuevo, pero hasta ahora nadie había sido capaz de hacerlo de forma tan convincente. Simplemente, podemos decir que funciona. Esto es debido al sistema de acceso rápido que ha creado BioWare para que el director de juego pueda tomar decisión rápidamente y que estas se vean reflejas en el juego de forma automática. Un ejemplo: durante la exhibición, vimos una fase en la que los personajes estaban pasando por algunos apuros, ya que al director del juego se le había ido la mano con el número de enemigos en combate. Pues nada, con simplemente mover la barra que regula el nivel de cada enemigo el combate se igualó como por arte de magia. Es decir, que pocas veces se podrá asegurar un tipo de juego tan equilibrado y adaptado a las características de los que juegan. Y de la forma más sencilla posible. ■

UNA DEMOSTRACIÓN DE PODERÍO QUE NO DEJA EXCUSAS A LOS ROLEROS DE LÁPIZ Y PAPEL QUE DESCONFÍAN DEL PC

RADIOGRAFÍA DE LA E3
PC VERSUS CONSOLAS

La globalización ha llegado al mundo de los videojuegos. Ahora lo que se lleva es crear juegos multiplataformas, y pobre del que no sea capaz de apostar por todas a la vez. El hecho de que la E3 sea una feria para profesionales del sector nos permitió vivir una auténtica batalla empresarial relacionada con uno de los ganadores, *Splinter Cell*. Los primeros días de la feria lo anunciaban como juego multiplataforma. A partir del segundo día, los expositores explicaban que iba a ser una exclusiva Xbox, pero algo debió torcerse en las negociaciones con Microsoft, porque antes de la clausura se confirmó que, como mínimo, iba a ser convertido a PC.



La influencia de las poderosas consolas se dejó notar de forma particularmente siniestra en géneros como el de deportes, del que prácticamente no pudo verse nada para PC. Aun así, en casos concretos, como los de los juegos desarrollados por EA Sports, podemos contar con que se produzcan conversiones o procesos de desarrollo en paralelo de inicio algo posterior. Las consolas acaparan exclusivas y superficie de exhibición, pero los stands con juegos de PC destacados siguen estando entre los más visitados.





COLIN McRAE 3

ESTA VEZ ERES COLIN

DESARROLLADOR: CODEMASTERS   DISPONIBLE: 2003

Codemasters no exhibió material jugable para PC de *Colin McRae 3* en su stand de la E3, pero sí presentó la versión Xbox, que, según Guy Wilday, productor del juego, será muy similar a la que se edite para compatibles.

Visto el juego, sorprende comprobar el grado de realismo alcanzado en la reproducción de los Ford Focus que pilotarás. El nivel de detalle de los coches es 16 veces superior al de *CMR2*, y puede apreciarse en ellos el polvo, barro o las abolladuras y rascadas acumuladas en carrera. Sin embargo, ninguno de los monitores en que se exhibía el juego mostraba la vista interna, y eso que en esta ocasión vas a poder ponerte en la piel del mismísimo Colin McRae y su copiloto Nicky Grist con animaciones especiales para cada circunstancia de la carrera. De todas formas, la vista externa va a volver a ser ideal para pilotar los coches, que de nuevo tendrán el control suave y preciso de las entregas anteriores.

Los espectadores serán la asignatura pendiente de este juego.

Los desarrolladores del juego han decidido prescindir del modo arcade, que no había tenido muy buena respuesta, para centrarse en el equilibrado y electrizante modo de simulación, que una vez más será asequible para todo tipo de pilotos pero difícil de dominar.

TAN LEJOS, TAN CERCA

El objetivo de del juego será que te sientas un auténtico piloto de rallies dentro y fuera de la carrera. Para empezar, el campeonato consta de tres temporadas, cada una dividida en carreras que se desarrollarán en seis de los ocho países representados. Por primera vez, además de sufrir daños en varias partes del coche, será posible tener un accidente que te deje sin vehículo y fuera de la carrera, por lo que será importante el trabajo que realices en las áreas de servicio con tu equipo o, mejor dicho, el trabajo que realicen tus mecánicos. En esta ocasión no realizarás ninguna reparación directamente, simplemente darás indicaciones sobre lo que crees que no funciona como debería o lo que necesita una reparación urgente y después asistirás en directo al trabajo de tus mecánicos para dejar el coche en las mejores condiciones posibles.

Como se trata de un juego que exigirá conducción rápida pero segura, se ha dedicado una especial atención a que las instrucciones de tu copiloto sean lo más precisas posibles. Para ello, Nicky Grist ha recorrido todos los circuitos del juego y ha dejado grabadas indicaciones en tiempo real. En algunos casos, se han añadido consejos especiales que no se darían en situaciones normales para que los jugadores tengan más claro cómo afrontar determinados obstáculos.

Además del campeonato, habrá una opción que permitirá pilotar coches que no sean el Focus de McRae. Por el ejemplo, el Citroen Xsara Kit Car, el Fiat Punto Super 1600 o el Subaru Impreza WRX 44S.



Un pasito más hacia la realidad virtual.

SIN DUDA, EL TERCER *COLIN* VA A SER EL JUEGO DE RALLIES MÁS COMPLETO Y REALISTA HASTA LA FECHA

Las condiciones climáticas serán aleatorias, aunque no variarán durante la carrera.

COLIN MCRAE 3 · CARRERAS

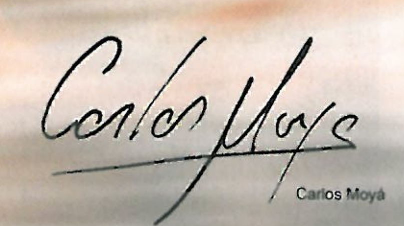


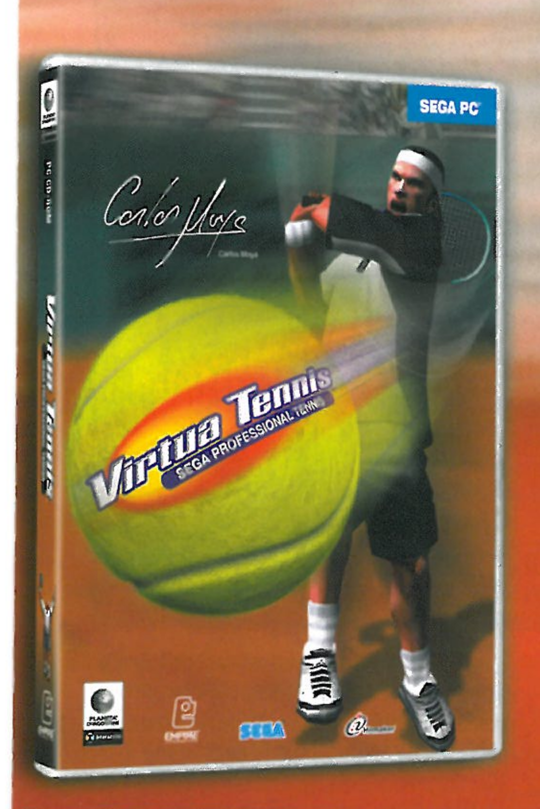






¿Todavía no sabes lo que es un servicio a 120 Km/h?





- 7 Jugadores de reconocido prestigio internacional
- Todo tipo de superficies: duras, sintéticas y tierra batida
- Control intuitivo y texturas fotorrealistas
- Modos de juego arcade, torneo e innumerables extras
- Incalculables posibilidades tácticas
- Calidad gráfica sin precedentes: entornos 3D y animaciones fluidísimas





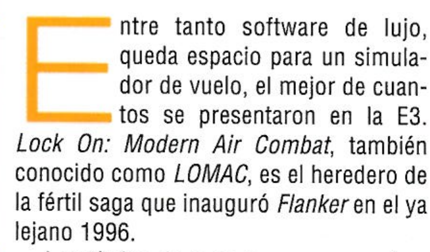






Ya en tu PC





LOCK ON Modern Air Combat

EL NUEVO REY DEL AIRE



DESARROLLADOR: EAGLE DYNAMICS   DISPONIBLE: FINALES 2002

Entre tanto software de lujo, queda espacio para un simulador de vuelo, el mejor de cuantos se presentaron en la E3. *Lock On: Modern Air Combat*, también conocido como *LOMAC*, es el heredero de la fértil saga que inauguró *Flanker* en el ya lejano 1996.

Los títulos de la serie y sus sucesivas ampliaciones eran simuladores pulcros con un soberbio modelo de vuelo, una eficiente inteligencia artificial para los enemigos y un notable editor de misiones. En concreto, su versión 1.5 puede considerarse uno de los mejores simuladores de vuelo que han pasado por nuestros discos duros. *Lock On* recoge el testigo incorporando nuevos aviones que se unen a los de la familia Sukhoi (el Su-27 y su hermano Su-33) y el MiG-29k embarcado que pilotábamos en entregas anteriores.

Todo apunta a que ya no volaremos tan solo con aviones de superioridad aérea del antiguo bloque de Este, sino que dispondremos de otras monturas occidentales y podremos disfrutar de una gran variedad de aparatos manejados por la IA del juego.

VUELO MÚLTIPLE

Por parte de la OTAN tendremos el F-15C Eagle, el A-10A Thunderbolt II de ataque a tierra con su impresionante cañón de 30 mm y el MiG-29 Fulcrum A con el esquema de la Fuerza Aérea alemana. Por parte de Rusia tendremos los ya conocidos Su-27 y Su-33 Flanker, el MiG-29 Fulcrum A y Fulcrum C y los Su-25 y Su-39 de ataque.

Además de tan nutrida fuerza aérea, contaremos con un gran contingente naval y terrestre que estará en combate continuo guiado por la IA, detalle que promete hacer las delicias de todo aquél que instale este juego en su PC.



El A-10 será uno de los aviones que podrás pilotar.

En definitiva, se trata de todo un lote con el que poder montar las más diversas batallas en la Red, ya que *Lock On* contará con un amplio repertorio de opciones multijugador. Este apartado promete ser mucho más variado que el de la versión 2x de *Flanker* pese a que aún no se conocen todos los detalles de su potencial.

El aspecto que sin duda no defraudará en ningún momento es el gráfico, simplemente impresionante. En cuanto al terreno de operaciones en que se desarrollarán las campañas (tanto la que incluirá el juego por defecto como las que podamos crear utilizando el completo editor que caracteriza este título) no será otro que la península de Crimea, como en el resto de juegos de la serie. Aun así, esta vez la extensión será mucho mayor, ya que abarcará todo el Mar Negro.



El escenario del juego será la península de Crimea.

Pese a los meses que le separan de su fecha prevista de salida al mercado, *Lock On* ya puede presumir de gráficos extraordinarios y de uno de los editores más potentes que encontrarás en juegos de este tipo.

UN EDITOR FLEXIBLE Y PRÁCTICO, MUCHOS AVIONES Y EXCELENTES GRÁFICOS HACEN QUE EL SIMULADOR DE EAGLE APUNTE ALTO



COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

SANGRE, SUDOR Y BOMBAS

- DESARROLLADOR: MICROSOFT
- DISPONIBLE: OTOÑO 2002

Tras su paso por el Pacífico, la serie *Combat Flight Simulator* va a volver a cielos europeos, aunque esta tercera entrega no cubrirá todo el periodo de la Segunda Guerra Mundial, sino sólo los tres últimos años. En el juego se podrán pilotar 18 aviones entre americanos, ingleses y alemanes. Habrá tanto cazas como bombarderos y no faltará alguno de los prototipos que se utilizaron en la última fase de la contienda. Gráficamente parecen bien representados, aunque lo cierto es que no tuvimos tiempo de comprobar si sus modelos de vuelo también lo estarán.

Sus autores dicen haber mejorado mucho el aspecto de las nubes.

VUELO RASANTE

Dos características del juego llaman especialmente la atención. La primera es que se está utilizando un nuevo motor gráfico con la intención, sobre todo, de mejorar la representación del terreno. No es de extrañar, ya que ahora las acciones de bombardeo a baja altura tendrán más protagonismo que en entregas anteriores.

El otro elemento destacable es que en la campaña se incluirán elementos de rol que permitirán mejorar las características de tu piloto, como su resistencia a la gravedad o su visión. Es un elemento que probablemente atraiga al gran público y moleste a los puristas del género, ya que deja intuir que no se va a primar el realismo.

En el modo multijugador, varios usuarios podrán volar en un mismo bombardero repartiéndose las posiciones de piloto, artillero y responsable del lanzamiento de las bombas.



El nuevo motor gráfico permitirá aumentar la espectacularidad visual de la serie.



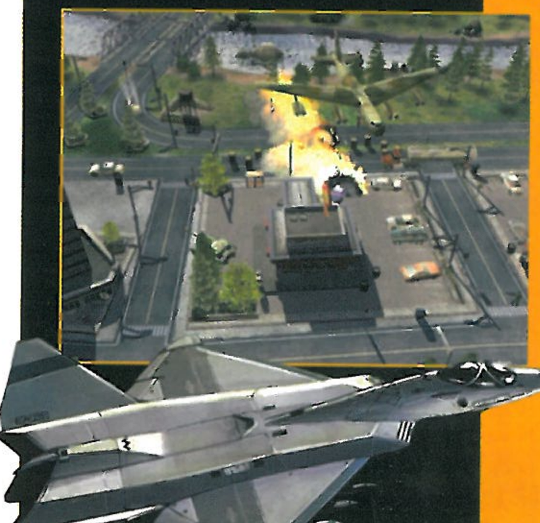
Los elementos de rol permitirán ir mejorando las habilidades de tu piloto.

UN NUEVO MOTOR GRÁFICO Y ELEMENTOS DE ROL SON LAS BAZAS DE ESTA SERIE EN SU RETORNO A LOS CIELOS EUROPEOS

RADIOGRAFÍA DE LA E3
TECNOLOGÍA Y ORIGINALIDAD

Está confirmado: la industria virtual pide a gritos nuevos gurús, nuevos ideólogos. Gente capaz de evitar que, entre tanto derroche de tecnología punta, la originalidad se escurra bajo las moquetas.

Si damos un repaso a la lista de ganadores y juegos destacados, no encontramos más que copias de juegos que han funcionado, motores licenciados y esperadísimas (o no tan esperadas) secuelas. Nos resistimos a pensar que todo está inventado, aunque defender puntos de vista como este se está empezando a convertir en algo así como una flagrante negación de la evidencia. No es que tengamos nada contra propuestas como *C&C: Generals* o *Neverwinter Nights*, títulos de extraordinario nivel técnico que se han servido de la experiencia de sus equipos de desarrollo en juegos similares para llegar a lo que son. Y tampoco vamos a darle la espalda a las escalofriantes escenas de *Doom III*, aunque eso signifique tener que renovar nuestro equipo por completo. Lo único que pedimos es alguna idea innovadora, algo que nos haga pensar que la industria del entretenimiento aún es capaz de sorprendernos y excitarnos. Se aceptan sugerencias.



STAR WARS GALAXIES
An Empire divided

UNA GALAXIA NO TAN LEJANA

DESARROLLADOR: SONY ONLINE/LUCASARTS DISPONIBLE: DICIEMBRE 2002

La última E3 ha sido la feria de la consagración definitiva de los juegos de rol multijugador on line. Y entre ellos, *Star Wars Galaxies* ha brillado con luz propia.

El fruto de la colaboración entre LucasArts y Sony Online estará ambientado en la época de la trilogía clásica de *Star Wars*, y en él dispondrás de ocho razas a elegir. Por lo que pudimos ver, el proceso de personalización del personaje será tan completo que (esta vez sí) tu personaje no va a parecerse a ningún otro. Las opciones van mucho más allá de la típica elección de sexo, clase y tamaño. Podrás ir configurando sus características con una barra de desplazamiento que puede regular su altura, complexión general y la forma de partes concretas de su cuerpo. Con los colores del cuerpo sucede algo parecido, se abre una paleta de en forma de círculo y podemos situar el puntero del ratón en el punto que elijamos para seleccionar una determinada tonalidad.


Habrá distintas posturas de combate, como la de cuerpo a tierra.

SIMPLE Y EFICAZ

El sistema de control ha sido simplificado al máximo para que puedas controlar al personaje con el ratón y un par de teclas. Para desplazarte, contarás con la inestimable ayuda de un radar que te marcará la posición de tus amigos y la ruta a seguir para realizar la misión asignada. Pueden parecer facilidades excesivas, pero los desarrolladores quieren que la complejidad se centre en áreas que tengan más que ver con la evolución del juego en sí y no con la forma de orientarse.

También se notan avances importantes en uno de los principales objetivos del juego: la creación de un universo creíble y completo, en el que cada personaje jugará un papel que va a ir mucho más allá de la simple sucesión de combates para acumular experiencia. Aunque existirán personajes expertos en combatir, muchos otros podrán dedicarse a otras actividades sin necesidad de empuñar un arma, ya que la acumulación de experiencia va a basarse en la forma en que se realicen una serie de objetivos. Por ejemplo, si eres un cocinero, acumularás puntos encontrando ingredientes especiales y cocinando las recetas que te propongan algunos personajes.

Podrás ser un Jedi, pero entonces sabrás lo que es tener a Darth Vader pisándote los talones.

Finalmente, hay dos grandes preguntas para las que tenemos respuesta, aunque algo vaga. Sí que podrás ser un Jedi, si bien ya han dicho que será dificilísimo conseguirlo, así que empieza a meditar desde ya. Y en cuanto a las muertes, todavía no se ha decidido cuál será la penalización aplicada. Habrá alguna, pero no va a consistir en perder objetos de inventario, ya que éste podrá asegurarse de manera que no se quede nada en el lugar en el que yazca el cadáver de tu personaje.

PERSONAJES MUY CONFIGURABLES Y UN COMPLETO UNIVERSO PUEDEN SER LOS INGREDIENTES DE UNO DE LOS MAYORES JUEGOS ON LINE DE LA HISTORIA

WORLD of WARCRAFT

UN WARCRAFT A MEDIDA

DESARROLLADOR: BLIZZARD ENTERTAINMENT
DISPONIBLE: POR DETERMINAR

World of Warcraft fue la gran sorpresa de la pasada ECTS de Londres, así que su presencia en Los Ángeles no tenía más objetivo que demostrar que el desarrollo va viento en popa. El juego tendrá unos estupendos gráficos estilo cómic y un sistema de juego tan intuitivo y sencillo que podrá jugarse exclusivamente con el ratón, ya que para avanzar (por ejemplo) bastará con pulsar los dos botones a la vez. Quizás la novedad más interesante sea la lista de razas disponibles, que va ampliándose poco a poco. Por ahora, sabemos que habrá humanos, orcos, tauren y enanos. También quedó patente que por ahora sólo hay tres clases de personaje confirmadas, guerrero, mago y chamán, aunque pronto se anunciarán más. Tanto los combates como los escenarios se basan en los de *Warcraft* e incluso se incorporará el sistema de hechizos de *Warcraft III*.



El enano parece más que impresionado ante la demostración de la esbelta maga.



Hay ocasiones en que el tamaño no importa.

ILUSTRE COMPETIDOR

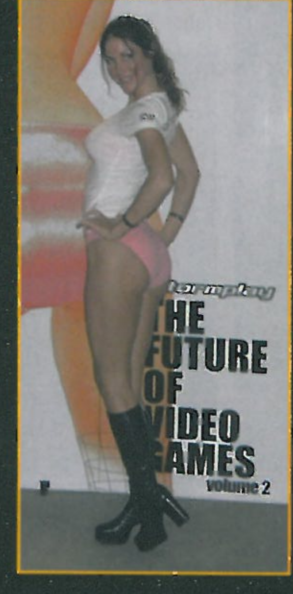
Hay dos aspectos en los que el juego de Blizzard recuerda a su rival directo, *Star Wars Galaxies*. Se trata del mapa general, que será muy parecido al radar de *SWG* (marcará las principales rutas y puntos de paso y podrá ampliarse y reducirse a voluntad) y la forma en que se resolverán las muertes de personajes. Blizzard piensa penalizar a los jugadores que caigan en combate para evitar que jueguen a tontas y a locas, pero no hará que pierdan los niveles y objetos adquiridos.

En Los Ángeles pudimos ver la primera mazmorra del juego, que consistirá en una enorme catedral mucho más grande por dentro que por fuera, una auténtica obra de ingeniería. En cuanto a los posibles combates entre jugadores, la compañía no quiso darnos detalles, aunque confirmó que "algo habrá".

EL UNIVERSO PERSISTENTE DE BLIZZARD PROMETE SER SENCILLO Y ADICTIVO Y TENDRÁ UN ESPLÉNDIDO ENTORNO 3D

RADIOGRAFÍA DE LA E3
VIDEOJUEGOS CON CHICHA

Por mucho que las estadísticas indican que cada vez es mayor el número de mujeres que juegan a juegos de PC, lo cierto es que el público objetivo de esta forma de entretenimiento siguen siendo jóvenes de sexo masculino. Se se nota en la forma en que se vende el producto: ningún stand se permitía el lujo de no tener en sus alrededores alguna atractiva señorita dispuesta a informarnos de algo o, sencillamente, en pose entre insinuante y algo provocativa. Algunos las disfrazan, otros las uniforman, pero no hay desarrollador que no cuente con la fuerza magnética de un buen grupo de azafatas para convertir su stand en uno de los más visitados. Como se trata de una de las notas de color más evidentes de la E3, vamos a enseñarte unas cuantas fotos para que te hagas una idea aproximada. Eso sí, no pretendemos herir la sensibilidad de nadie. Si tu idea de cómo debe venderse software a las masas no coincide con lo que ves, pasa la página. Corre.





EVERQUEST II

PASO DE GIGANTE

DESARROLLADOR: SONY ONLINE
DISPONIBLE: SIN CONFIRMAR

EverQuest II pudo haber sido uno de los grandes títulos de la E3, pero apenas se pudo ver nada de él dado que su proceso de desarrollo está dando los primeros pasos. Tuvimos que conformarnos con una breve presentación en la que una cámara libre recorría determinados parajes del mundo de Norrath. Aun así, pudimos comprobar la apabullante calidad de sus gráficos, que incorporan efectos de bumpmapping (en diversos grados) en todas y cada una de las texturas.

Con una elfa así en el grupo, qué más da si ganas o pierdes la batalla.

Nos moveremos en el mismo entorno de fantasía del primer *EverQuest*, pero el nuevo motor gráfico permitirá mazmorras muchos más grandes y detalladas, y lo mismo sucede con los personajes. Nada mejor que echar un vistazo a las imágenes para ver de lo que estamos hablando. Aunque no quisieron darnos una idea aproximada de los requisitos mínimos que necesitará *EverQuest II*, todo indica que se batirán todos los récords. De todas formas, tanto esfuerzo va a valer la pena: nunca un juego on line ha ofrecido un entorno tan realista, detallado y atractivo.


Con muchos como éste, cualquiera baja a las mazmorras para explorar.

UNOS GRÁFICOS INCONTESTABLES SON LA CARTA DE PRESENTACIÓN DEL JUEGO QUE PRETENDE HACERNOS ENTRAR EN UNA NUEVA ERA.

LOS SIMS ONLINE

JUGANDO AL QUIÉN ES QUIÉN

DESARROLLADOR: MAXIS
DISPONIBLE: FINALES 2002

Aunque no se editará hasta finales de año, lo cierto es que muy poco le resta al juego de Maxis para estar en condiciones de debutar en la Red. A falta de algunos ajustes menores, ya puede afirmarse que *Los Sims Online* va a batir todos los récords de conexiones a un juego on line de la historia. La popularidad de la saga *Los Sims* así lo garantiza y no nos cabe duda que el jurado de la E3 tuvo esto muy en cuenta cuando nombró este título la mejor simulación y el segundo mejor juego *on line* de la feria.

El caso es que muy pronto jugadores de todo el mundo podrán reunir a sus criaturas virtuales en un mismo escenario on line, una área inmensa que albergará cientos de miles de interacciones posibles. El juego tendrá un diseño muy flexible, pero el desarrollo de profesiones específicas aportará una cierta linealidad y objetivos concretos. Las relaciones sociales serán otro de los objetivos prioritarios del juego, y en ese sentido va a ir una de las escasas novedades que se mostraron en Los Ángeles: la incorporación de una agenda que tiene un funcionamiento parecido al del programa Messenger de Microsoft.


En *Los Sims Online*, no existirá más moda que la que tú elijas.

Nada te impedirá crear paraísos terrenales de los que sacar provecho.

EL COMPLEJO JUEGO DE LA VIDA VA A COMPARTIRSE CON MUCHOS OTROS JUGADORES EN UN INMENSO MUNDO ON LINE.

Free style para tu MÓVIL al 906 292 670



MAS BARATO POR SÓLO 0.90€ YA TIENES TU LOGO O TU MELODIA

o por SMS al **7888**

Si quieres un logo, envía el mensaje **IMAGEN NOKIA** y la referencia del logo.
Si quieres una melodia, envía el mensaje **SONIDO NOKIA** y la referencia de la melodia.

MELODIAS

ULTIMAS NOVADES

41184	Sin miedo a nada
41180	Atrévete
41181	Europe's living a celebration
32286	One day in your life
39688	Torero
40972	Ellas
41185	Vuelve el amor
38766	Vas a volverme loca
32253	A new day has come
12025	Moi... Lolita
38763	Qué Barbaridad
38768	Nadie como tu
38672	Lady Blue
39684	The hindu times
30557	Perdono
38737	Forever not yours
38683	Soak up the sun
39689	Las chicas de las canciones
31662	Freeek
31636	Everywhere
41183	Por qué
08102	Baila
40141	Believe in me
29135	Don't let me get me
19862	I believe

EL TOP

11060	Rocky
23252	Mi musica es tu voz
25012	Fiesta Pagana
10055	Magnum
25051	Dile que la quiero
11047	Pretty woman
11045	Pulp Fiction
11046	Belsunce Breakdown
08076	Top gun
10432	Family affair
08102	Baila
11017	Indiana Jones
12025	Lolita
14200	Azul
23046	Daddy DJ
15040	Simpsons
15409	Because I got high
25018	Y yo sigo aqui
20012	The Next Episode
20062	Snoop Dogg
10836	Somos levandad
25049	No rompas mi corazon
10056	Starsky & Hutch
10088	Mission Impossible
11015	The Godfather

TOP ROCK

38790	Around the world
11811	Beautiful people
22072	Between angels and insects
18822	Bohemian rhapsody
22047	Born In The USA
11097	Grease
11781	Cocaine
22081	Come as you are
22159	Hotel California
22034	I love rock and roll
01695	I shot the sheriff
22049	Imagine
13428	It's my life
22164	Light my fire
25013	Mala vida
22147	Smells like teen spirit
25176	Stillness of heart
22110	Sunday bloody sunday
22151	The wall
19121	Thunderstruck
14487	Truly madly deeply
22177	With & without
11032	You Can Leave Your Hat On
22004	You Gave Love A Bad Name

TOP CINE

29310	Adam's family
11075	Arizona dream
11057	Bagdad Café
11082	Bodyguard
11160	Fame
11058	Living in America - Rocky
13800	Mars attacks
20004	Men In Black
12645	Midnight Express
31093	Naranja Mecanica
29323	Pink panther
11373	Psychose
11045	Pulp Fiction
11184	Pure shores
31642	Robin Wood prince of the thieves
13557	Satellite (Tomb Raider)
11362	Scream
11374	Shining
31645	Stayin' alive
10078	Zorro
10029	Hitchcock
11041	Star Wars
11095	Ghostbusters
11136	Trainspotting
10001	Batman

BIG LOGOS







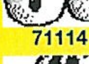










29008	32297	29020	29021	29023	29107	29119	29177
29200	30137	30152	30231	30233	30242	30246	22564
30297	30301	30304	32123	30320	30334	30350	30351
30458	30786	30898	30901	30910	30928	31557	31631
32048	32232	32323	32835	32836	32911	32953	00191
39201	39484	39664	39951	40179	40314	40533	51678
51680	51691	51752	53150	57092	57094	57100	71114
71117	71121	71123	71182	71190	73078	73124	74015

LOGOS CLASSIC

20245	19975	19977	10365	22702	51006	19979
20242	71169	51001	09382	51101	60027	59085
70014	51773	22776	51104	17359	19968	61001
71025	51054	71058	59043	10612	10274	20080
51026	18724	59014	20246	11549	10589	19963
10665	71008	71017	51036	10217	21663	10555
10296	22719	51028	22731	10695	20252	51056
10470	10549	10282	10679	59039	99005	10929
71006	10617	51012	20243	51015	57022	71001
15333	23830	73154	83606	10233	11570	59228
10934	15224	17360	88004	09864	14259	17349
29102	29189	71002	71022	10267	11552	20072

DALE CAÑA A TU CONTESTADOR AL 906 292 672

19868	El manitas
19869	Helicóptero
20508	El cura
20509	El paleto
20510	El azafato marica
20511	Dolor de cabeza
20512	El acatarrado
20513	El militarote
20514	En el water
20515	El sordo
20516	El amante de Los gatos
20517	El policía
20518	El pelotón de ejecución
20519	El salto des puente
20520	El príncipe
20521	El jinete snob
20522	La pocilga
20523	Fórmula 1



Si quieres ganar el nuevo MINI COOPER, envía el mensaje REGALO MINI por SMS al 7123.



Si quiers ganar el NOKIA 8310, envía el mensaje REGALO NOKIA por SMS al 7123.

Si quieres ganar la Playstation 2,envía el mensaje REGALO PLAY2 por SMS al 7123.



Si quieres ganar la XBOX, envía el mensaje REGALO XBOX por SMS al 7123.

0.90 € +IVA/SMS. Válido para todos los móviles y todos los operadores.

Catálogo de todas las melodias y logos compatibles disponible en www.logosmelodias.com. Nos reservamos el derecho de utlizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Disponen no obstante de un derecho de acceso, de rectificación y de limitación de datos en lo que se refiere,ya que somos los únicos destinatarios. Puede dirigirse a www.logosmelodias.com ©123 MULTIMEDIA HISPANICA • 906 :0,91€/mn. 7888 : 0.90€+IVA/SMS Valido para todos los operadores y Nokia.

ANÁLISIS A LA CONTRA

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Cuando empecé a jugar a *Soldier of Fortune II*, mi primer pensamiento es que empiezo a estar harto de juegos arcade de usar y tirar en los que la jugabilidad se basa exclusivamente en ir cambiando de armas y vaciando niveles. Tras muchas horas de juego, tengo que reconocer que eso precisamente es lo que me gusta del juego de Raven, las fases de *shooter* puro a ritmo frenético. Los intentos de sofisticar un poco la jugabilidad y hacerla más variada me parecen un completo fracaso, sobre todo porque las fases de sigilo no tienen un desarrollo "narrativo" e "inteligente" como en *Metal Gear Solid*, sino que se basan en la fórmula de ensayo y error. Eso hace casi imposible jugarlas en el nivel de dificultad más alta, ya que tienes pocas vidas y perder una depende más de si tienes o no suerte con lo que intentas que de tu habilidad como jugador. Eso me hace pensar que, aunque la vieja fórmula de los arcade de violencia compulsiva estará algo desfasada, aún funciona mejor que muchos de los intentos de superarla que hemos visto últimamente.

F. Martos (e-mail)

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live - C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixoiberica.com indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Ya lo dijo Arrigo Sacchi: "Aunque perdamos, apuesto a que mañana saldrá el sol".

Junio ha sido para todos el mes del Mundial, esa faraónica indigestión de fútbol que llega cada cuatro años para hacernos un poco menos infelices. Cuando escribimos esto, aún no sabemos quién va a ganar y si España superará o no la histórica barrera de cuartos.

Faltan cuatro semanas:

La relación virtual de Sánchez Júnior (ver Cuenta atrás del felizmente superado mes de junio) ya pertenece al pasado. Tras experimentar durante cuatro intensas semanas los placeres de la "ciberconversación" y el "ciberroce", el muchacho ha decidido que prefiere a las mujeres de carne y hueso.

Faltan tres semanas:

Empieza el mundial de fútbol clandestino, con partidos a horas inverosímiles y, encima, en televisión de pago. Descartada la idea de ir a Corea en furgoneta de alquiler, nos conformamos con seguir el torneo por la radio e Internet, con la consiguiente caída en picado de nuestro ya de por sí bajo rendimiento laboral.

Faltan dos semanas:

Aprovechando que una de nuestras becarias internacionales vuelve a su país, organizamos una fastuosa cena en uno de esos restaurantes japoneses de buffet libre con cinta giratoria. Nava se lo monta en plan profesional y acaba castigándose el hígado en un karaoke con otro par de descerebrados como él a altas horas de la madrugada.

Falta una semana:

El camarada Xan, que para nosotros no era más que un ser virtual que existía al otro lado del teléfono, nos ha hecho una visita. Tras sobrevolar toda la Cornisa Cantábrica, ha venido nadando desde Mallorca con su bañador azul celeste y la mochila sumergible cargada de lacón y grelos. Su llegada coincide con la del esperado *Warcraft III*.

Hora cero:

La última página va a imprenta minutos antes de que España afronte su partido de cuartos de final. Después de lo de cuartos es imposible que no nos clasifiquemos. Jiménez lo tiene claro: ha jugado las últimas rondas con *Mundial FIFA 2002* y apuesta por una final Brasil-España. Y una vez allí, que sea lo que Dios quiera.

JUGADORES HABITUALES



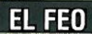
EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Este mes andábamos escasos de malos con empaque, así que hemos optado por una decisión discutible y esperamos que polémica. En cambio, nos han sobrado los buenos, ya sean indestructibles o de medio pelo, y las criaturas feas, estrafalarias y espantosas, que de eso nunca falta.



EL BUENO

Sánchez, que últimamente no deja de replantearse su futuro, ha preguntado al consejo superior de universidades qué hay que estudiar para convertirse en guerrero inmortal, como los kohan. Font insiste en que hay que ser sabio y bondadoso, pero nuestro inquieto benjamín no acaba de creérselo.



EL FEO

Entre la lista de personajes que encarnan el concepto de fealdad, hay una dura pugna por el primer puesto absoluto: se la disputan uno de los hermanos Calatrava y la caterva de orcos que pueblan *Warcraft III*. Como Calatrava todavía no tiene ningún juego dedicado, nos hemos visto obligados a concederle el título este mes a los orcos.

EL MALO

Aunque los supuestos malos del juego sean los mutantes que infestan Manhattan, Duke Nukem es un antihéroe que escupe, reniega y maldice. Es decir, todo lo que nuestras abuelas nos decían que no hiciésemos. Aun así, es bueno, porque salva al mundo de la destrucción, ¿No?

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:



Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Si tiene o no restricciones de edad.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

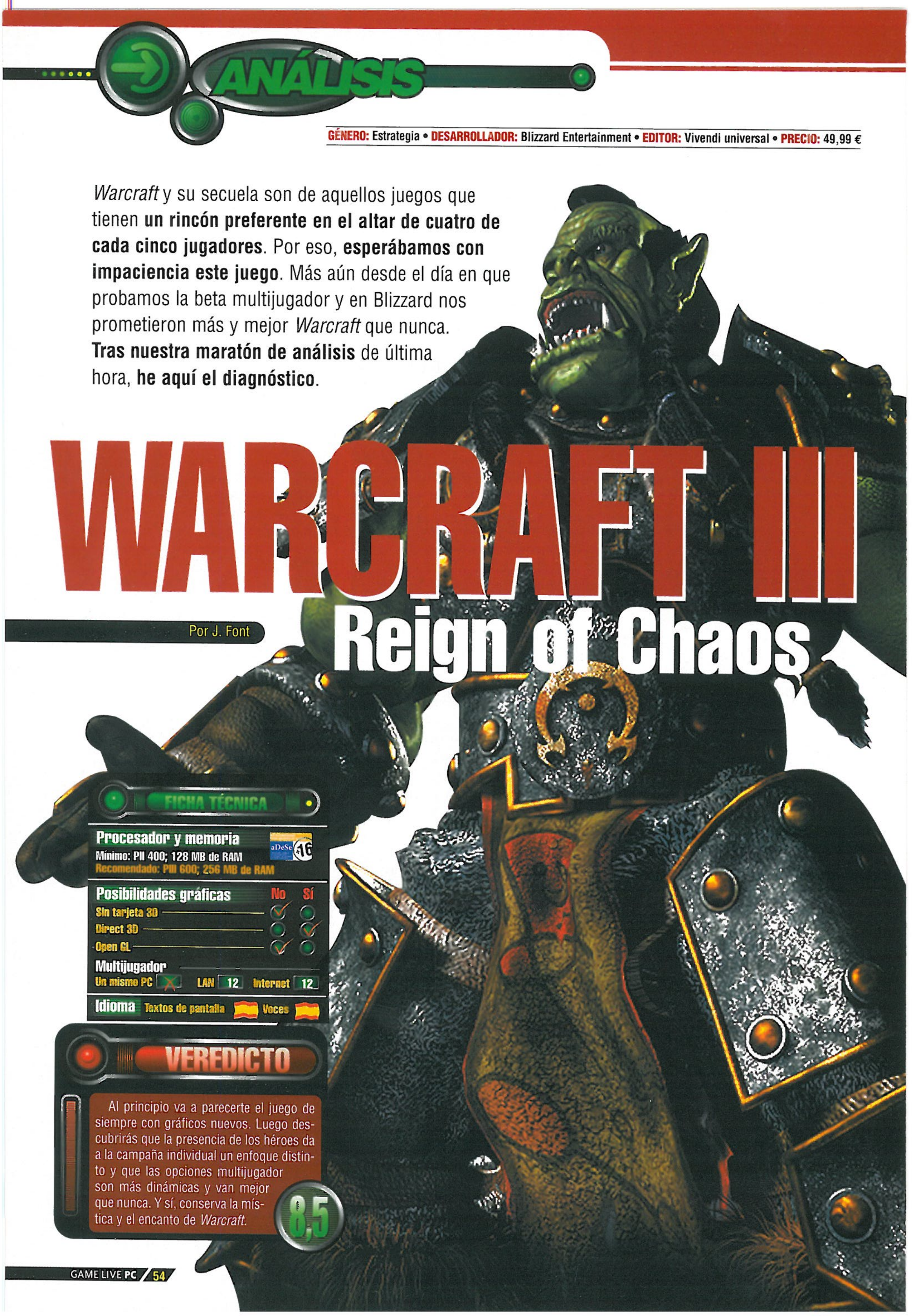
1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Blizzard Entertainment • **EDITOR:** Vivendi universal • **PRECIO:** 49,99 €

Warcraft y su secuela son de aquellos juegos que tienen **un rincón preferente en el altar de cuatro de cada cinco jugadores**. Por eso, **esperábamos con impaciencia este juego**. Más aún desde el día en que probamos la beta multijugador y en Blizzard nos prometieron más y mejor *Warcraft* que nunca. **Tras nuestra maratón de análisis** de última hora, **he aquí el diagnóstico**.

WARCRAFT III
Reign of Chaos

Por J. Font



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 400; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 256 MB de RAM

aDeSe +16

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ — LAN: 12 — Internet: 12

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Al principio va a parecerte el juego de siempre con gráficos nuevos. Luego descubrirás que la presencia de los héroes da a la campaña individual un enfoque distinto y que las opciones multijugador son más dinámicas y van mejor que nunca. Y sí, conserva la mística y el encanto de *Warcraft*.

8,5



Seis años han transcurrido desde que los humanos decidieran atravesar el portal oscuro para irse de picnic al país de los orcos. Desde entonces, Blizzard ha trabajado duro en el nuevo capítulo de tan épico y espectacular enfrentamiento. Sus creadores han tomado buena nota del éxito on line de *StarCraft* para potenciar las opciones multijugador de su nuevo título. Habíamos probado hasta la saciedad el modo multijugador, pero quedaba una incógnita: cómo iba a ser la campaña. Estaba confirmado que serían cuatro las razas jugables y había mucha información sobre las características de todas ellas, pero lo demás era un secreto casi tan bien guardado como la fórmula de la Coca-Cola.

Pues bien, ahora sí sabemos todo lo que hay que saber sobre la partida en solitario. De entrada, Blizzard ha trabajado en un argumento notable, que va mucho más allá del mero enfrentamiento entre orcos y humanos en tierras de Azeroth. Las cuatro campañas deben jugarse en orden predeterminado, de forma que primero superas el tutorial (del que puedes prescindir si quieres), después las nueve misiones de los humanos, a continuación las ocho de los muertos vivientes y las ocho de los orcos y por último las siete de los elfos de la noche. Entre misiones e incluso dentro de ellas, se han intercalado animaciones generadas por

LA SAGA CONTINÚA

Hemos esperado tanto por este juego, que no resistimos la tentación de pasar revista de manera telegráfica a lo que más nos ha gustado de él y a lo que nos resulta más bien decepcionante.

CONVENCE

- El estilo de juego dinámico y adictivo. El de siempre, aunque ¿para que cambiar?
- La velocidad en la recolección de recursos y mejora de las unidades.
- Las opciones multijugador. Prima la velocidad y adictividad.
- El entorno 3D y el impecable sistema gráfico. La suma de las partes es espectacular.
- El equilibrio entre razas dispares. El trabajo para compensar sus diferentes características se deja notar.

DECEPCIONA

- Los elementos de rol han quedado limitados a la mínima expresión.
- El excesivo peso de los héroes y tu escaso control sobre su evolución.
- Es un juego continuista pese a la larguísima espera y las expectativas creadas.

el mismo motor gráfico del juego que te van desvelando partes del argumento.

Durante del juego, encuentras personajes que entablan conversación contigo y te desvelan historias, aportan información útil o te piden que les eches un cable a cambio de recompensas que irán de perilla al personaje principal de tu bando: el héroe.

Postales de Azeroth

Uno de los aspectos más divertidos de la saga eran los trucos mágicos que podían realizar algunos de los personajes de *Warcraft II*. Convertir a tu enemigo en oveja, foca o jabalí era una delicia tanto en partidas solitarias como en el modo multijugador. Esta vez, la magia y las habilidades especiales corren a cargo de los mencionados héroes, personajes principales en los que se basa el argumento de las campañas y que avanzan acompañados por otros personajes (nunca muchos) que aparecen o desaparecen según exigencias del guión.

Los héroes pueden acumular hasta tres magias distintas (persistentes, de un solo uso o recargables) y seis objetos con propiedades mágicas. Sin ellos, difícilmente podrás salir airoso de los combates. Además, con un grupillo de hombres a sus órdenes, pueden dar buena cuenta del enemigo más pintado. Si mueren, puedes invocarlos de nuevo. El elemento de rol lo aporta la forma en que estos personajes evolucionan en el transcurso del juego. Para ello, debes realizar objetivos secundarios o ir recogiendo los objetos valiosos.

El argumento va mucho más allá del enfrentamiento entre orcos y humanos

De todas maneras, los ingredientes de rol tienen un peso muy relativo en la mecánica del juego. De hecho, los héroes se limitan a adquirir habilidades en lugar de desarrollarlas. Además, no dispones de un control sobre ellos que te permita encauzar la evolución de sus poderes. Podrás emplear trucos persistentes, de un sólo uso u otros que precisan de recarga una vez empleados. Durante la campaña, al cambiar de raza, tendrás que combatir contra héroes que antes han estado bajo tus órdenes, así que pronto podrás conocer sus habilidades y combatirlas de manera eficaz.

Las unidades de las razas conocidas apenas cambian con respecto a las de *Warcraft II*, aunque sí se han modificado su



Un pequeño escuadrón con un héroe al frente puede resultar demoledor.



Los edificios y algunas unidades te resultarán familiares.



El control de las fuentes de salud y maná es una de las claves.



La invisibilidad de los elfos de la noche es muy útil para tender emboscadas.

www.topcompra.com

CÁMARA DIGITAL COOLPIX 775, NIKON

- Sensor DTC 2,14 Megapíxels
- Zoom Nikkor 3 X
- Dimensiones 87 x66,5 x44 mm
- Peso 185 g
- Garantía 2 años



418,90€



Los servicios +

- ENTREGA EN 5 DÍAS
- PAGO EN LÍNEA 100% ASEGURADO
- GASTOS DE ENVÍO GRATIS(1)
- ESTADO DEL PEDIDO EN LÍNEA
- CONSEJOS PERSONALIZADOS
- CLUB TOPCOMPRA
  (REBAJAS EXCEPCIONALES,INSCRIPCIÓN GRATIS...)



Para encargar :

www.topcompra.com

o

906 300 383*

TOPCOMPRA.COM : GANE 2000 EUROS GRAN CONCURSO TOPCOMPRA.COM

Gane(2) 2000 €

(2)Ver condiciones sobre el sitio (1) Bajo condiciones *0,10por llamada + 0.33 €/min de 10h a 13h y de 16h a 19h

Oferta válida dentro del límite de los stocks disponibles



Encontrarás edificios destinados al comercio o a reclutar mercenarios.

apariencia y algunas cualidades. Por ejemplo, los arqueros humanos han dejado el arco para adoptar el arcabuz y los útiles girocópteros, antes empleados sólo para desvelar el mapa, ahora pueden también bombardear al enemigo.

Los cambios más significativos tienen que ver con las razas nuevas (los muertos vivientes y los elfos de la noche), que sí incorporan unidades e incluso construcciones y formas de actuar hasta ahora inéditas. Algunos de los edificios de los elfos, por ejemplo, son árboles que pueden trasladarse de un sitio a otro. Es el caso del árbol de la vida, que es la construcción principal y que debe estar cerca de las minas para que su unidad básica, una especie de pelotas luminosas, puedan explotarlas. En lo que a los muertos vivientes se refiere, destaca el altar de sacrificios, en el que puedes ofrendar a tus acólitos para convertirlos en unidades invisibles.

Las diferencias entre unidades radican en los tipos de magia que pueden llevar a cabo y en sus diferentes características a la hora de atacar unidades terrestres o aéreas. Como pasaba en *StarCraft*, las razas tienen suficiente personalidad como para forzarte a adoptar tácticas diferentes en función de con cuál de ellas juegas.

Destaca por su excelente equilibrio y por ser más adictivo que una piscina en verano

La interfaz por la que han apostado los desarrolladores es prácticamente la misma que en la versión anterior. Se han recolocado los objetos y se han añadido casillas para el inventario y un pequeño botón de formación que sirve (básicamente) para evitar que las unidades de ataque a distancia rebasen a las de choque.

Ritmo frenético

Aunque la velocidad de juego puede modificarse, la elegida por defecto es tirando a trepidante. Lo más probable es que te veas obligado a desplazar tus unidades casi por instinto mientras rezas para que tus héroes consigan estar en todas partes a la vez.

Defender tu base es tal vez uno de los grandes retos de esta nueva edición, ya que las torres de vigilancia o los árboles lanzapiedras de los elfos de la noche no son, ni de lejos, recursos defensivos tan eficaces como los que tenías en *Warcraft II*. Lo más habitual es que pierdas muchas unidades y, a menos que la recolección de oro y madera vaya viento en popa, eso hará que seas extremadamente vulnerable hasta que consigas recomponer tu diezmado ejército. Por suerte, los desarrolladores han incluido la opción de movilizar a los peones. En ese caso, dejarán sus trabajos para ir al edificio principal y equiparse con útiles de guerra.

Otro detalle a tener en cuenta es que las unidades son muy poco sacrificables. Los magos utilizan su magia de manera automática, así que pueden sanar a tus criaturas durante el combate. Por desgracia, no saben cuidar de sí mismos y si los pierdes o se les acumula el trabajo, acabarás con numerosas bajas. Existen fuentes de vida con capacidad sanadora a las que puedes llevar tus unidades y el control de estas zonas puede convertirse en una de las claves. Ten en cuenta que sólo dispones de un máximo de noventa unidades y que los héroes ocupan la plaza de cinco, así que no esperes combates multitudinarios. *Warcraft III*

TRES RAZAS CONTRA UNA

Son tres las razas que deben impedir que Mal'Ganis' y su legión ardiente (Burning Legion) destruyan Azeroth. La restante, los muertos vivientes, apoya la invasión.

HUMANOS

CARACTERÍSTICAS

Sus principales bazas son el honor y la ayuda de Dios. Eso les permite utilizar magias positivas como el poder de curación o los hechizos con el agua como elemento.

ÚLTIMA MISIÓN

En su lucha final deberás construir un poderoso ejército capaz de derrotar a las huestes de los muertos vivientes y conseguir que Arthas, tu héroe, derrote a Mal'Ganis' con la ayuda de la espada mágica Frostmourne.



MUERTOS VIVIENTES

CARACTERÍSTICAS

Utilizan catapultas poderosas que inmovilizan al enemigo a distancia. Son especialmente vulnerables ante los ataques aéreos y cuentan con los nigromantes para invocar criaturas y crear arqueros.

ÚLTIMA MISIÓN

Son los aliados de Mal'Gain'. Deben proteger al mago para que invoque la legión ardiente y construir zigurats para proteger el perímetro en que aparecerán. Utiliza las telas de araña para repeler los continuos ataques aéreos.




Los combates mano a mano son dinámicos y al viejo estilo.


Invoca a los astros para que envíen una lluvia de meteoritos.

apuesta por escaramuzas entre unidades escasas pero poderosas.

Interfaz y atajos

En la parte central de la interfaz, hay información sobre la unidad seleccionada (si es sólo una) o la imagen de cada uno de los integrantes del grupo, con la consecuente barra de salud y de maná si tienen poderes mágicos. Este sistema, junto a los consabidos atajos de teclado, permite llevar a cabo hechizos que afecten a una sola unidad (por ejemplo, sanarla) sin que tengas que desplazarte por el escenario. Los hechizos ofensivos de los héroes y de algunos magos suelen afectar a zonas concretas, y para ejecutar algunos de ellos debes seleccionar la parte del escenario donde quieres que se produzca el ataque.

Más allá de la interfaz, el gran logro técnico de Blizzard es el nuevo motor gráfico. No sólo garantiza prodigiosas escenas cinemáticas, también permite una recreación visual con todo lujo de detalles, ya sean efectos, texturas o (si tu ordenador acompaña) personajes excelentemente detallados. Aun así, el juego no deja de ser de estrategia, por lo que es probable que optes con frecuencia por alejar la cámara lo más posible para tener una perspectiva amplia del escenario. Los giros y el zoom de aproximación permiten apreciar mejor el alto nivel de detalle, pero su utilidad se limita a controlar mejor tus unidades en caso de que se produzcan melés. De todas maneras, tu control sobre estas rotaciones es más bien limitado, ya que (a diferencia de lo que pasaba en la beta multijugador que analizamos en su día) en cuanto dejas de seleccionar la cámara, ésta vuelve a la posición inicial.

En cuanto a las ambientaciones, su diversidad permite disfrutar de diferentes entornos y nuevas texturas. También se han incorporado transiciones día noche que aportan algo más de realismo e influyen en el equilibrio de fuerzas, ya que las razas nocturnas son más eficaces en la oscuridad y las diurnas sufren cuando la luz solar desaparece. Nada en el juego, ni siquiera las luces dinámicas, es gratuito.

Lo que no ha podido evitar Blizzard, principalmente en misiones con objetivos específicos, es que tengas la sensación de estar metido en caminos de una sola dirección y que tengas que acceder por un sólo paso a un punto del escenario.

La nueva entrega de *Warcraft* destaca por su excelente equilibrio y por ser más adictiva que una piscina en verano. Las campañas para un sólo jugador están adornadas con un interesante e inmersivo guión que incluso llega a justificar que accedas a cada campaña de manera consecutiva. El vuelco a nivel gráfico es también indiscutible y los demás aspectos técnicos, banda sonora incluida, brillan a gran altura. Pocos reproches pueden hacérsele. Tal vez el único con fundamento es que si a fin de cuentas, se nos iba a ofrecer una versión algo remozada y más espectacular del juego de siempre, ¿por qué se nos ha hecho esperar más de cuatro años?


Las unidades marítimas han desaparecido en esta entrega.

ORCOS

CARACTERÍSTICAS

Continúan basando su poder en la fuerza bruta. Pueden provocar temblores de tierra y siguen disponiendo de catapultas. Unidades como los hechiceros son ideales para tender emboscadas.

ÚLTIMA MISIÓN

Se unirán a los humanos para impedir la llegada de Mal'-Gain', pero antes deberás capturar a un tal Grom, al jefecillo de uno de los clanes, que no está dispuesto a sellar la alianza. Llegar hasta él no te será fácil.



ELFOS DE LA NOCHE

CARACTERÍSTICAS

Su principal arma es el sigilo y la capacidad de moverse en la oscuridad. Pueden tender emboscadas, ya que sus arqueros son invisibles hasta que entran en combate o se mueven. Su base puede trasladarse.

ÚLTIMA MISIÓN

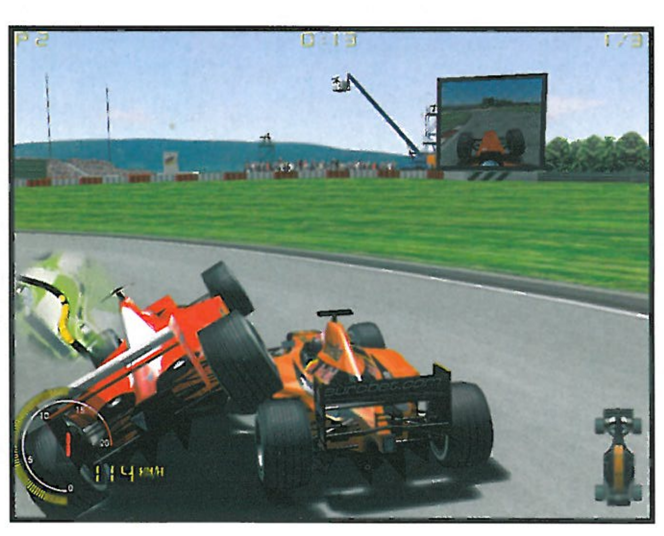
Se aliarán con humanos y orcos para formar una barrera ante el avance de Mal'Gain'. Deberás prestar apoyo a tus aliados mientras preparas la defensa final del acceso al árbol de la vida. Resulta útil su poder de invocar una lluvia de meteoritos.





GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Simergy • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** 49,95 €

Geoff Crammond´s GRAND PRIX 4



Sabíamos que llegaría el momento en que **las dos grandes escuderías** del software tendrían que **verse de nuevo las caras** sobre la pista. **Una se está afianzando y otra es todo un clásico** que vuelve por sus fueros. Ha llegado la hora de decidir quién se lleva el campeonato esta temporada.

Por A. Guerra





La vista en cabina, con toda la información en el volante y magníficos retrovisores.



Aunque emplees otras vistas, mantendrás los datos necesarios en pantalla.

No es por casualidad que la serie *Grand Prix* lleve más de 2 millones de unidades vendidas en la última década. Ni tampoco que se haya hecho con el corazoncito de muchos aficionados a la velocidad. En esta plaza se la venera igualmente, porque no olvidamos los momentos de placer que nos ha proporcionado el trabajo de ese gran maestro de la programación solitaria que es Geoff Crammond.

La primera entrega era estupenda y su continuación se hizo por méritos propios con el trono de la Fórmula 1 virtual durante años. La competencia publicaba un programa tras otro, pero acababa estrellándose contra el mismo muro. Por fin, tras años de ansiosa espera, *Grand Prix 3* vio la luz bajo tal halo de expectativas que resultó... ¿decepcionante? Bueno, tal vez no estaba a la altura de su legendario predecesor, pero seguía siendo un buen juego. Ahora el profesor ha vuelto con una cuarta entrega que desafía a su más directo rival, el *F1 2002* de EA Sports.

El manual habla de las muchas horas de esfuerzo empleadas en la programación, sobre todo a la hora de introducir un nuevo motor gráfico. Bien, es el juego más aparente de toda la serie, pero si antes ya dependían en exceso del procesador, ahora se les ha ido la mano. Necesitas un chip de nueva generación, una buena tarjeta y mucha memoria para conseguir un movimiento fluido en pantalla con detalle gráfico alto.



Puesta a punto

En su defensa cabe citar tres cosas. Primero, nada más llegar al menú puedes dejar que el programa configure de forma automática los aspectos gráficos y sonoros. Segundo, los menús son muy completos y permiten al usuario realizar todo tipo de cambios hasta dejar el programa a su gusto. Y tercero, aunque el aspecto global del juego no sea impecable, tiene muchos detalles de gran nivel, caso de los reflejos sobre asfalto mojado.

Se diga o no, a estas alturas la calidad gráfica cuenta mucho en la impresión general que produce un juego de carreras, y *Grand Prix 4* responde con solvencia. El modelado de los coches es bueno, se emplean datos GPS auténticos para recrear cada circuito del mundial, los efectos climatológicos son



El espíritu de la velocidad resumido en una imagen.



Los adelantamientos en recta propician imágenes como ésta.

estupendos y se incluyen extraordinarias animaciones en boxes.

Todo sabe auténtico, con toques de distinción que añaden realismo y mejoran el aspecto visual. Las cámaras son eficaces, hay puntos de vista desde todas las zonas del coche y, al igual que las repeticiones, han mejorado respecto a ediciones anteriores.

Temporada 2001

No se queda atrás el sistema de daños. Se nota que los coches están formados por diversos componentes y el menor toque puede dar al traste con sus reglajes, desenganchándolos por completo o dañando la fibra de carbono. La única pega es que, teniendo licencia oficial de la FIA, se ofrecen las escuderías y pilotos correspondientes a la temporada 2001, no la actual.

Puedes disputar carreras simples, grandes premios, vueltas rápidas o un campeonato completo con todas sus normas. Hay muchas ayudas disponibles para neófitos, desde control de aceleración, frenado o tracción a movimientos de la dirección, trayectoria ideal o invulnerabilidad.

Las carreras están teñidas de emoción y el control es apto para todos los públicos

Sin embargo, lo ideal es hacerte cargo cuanto antes de todos los aspectos de la conducción, y para ello hay dos caminos a tomar: mucha práctica o unas visitas a la GPaedia, donde por medio de textos y vídeos bastante amenos (voz en inglés con subtítulos en castellano) se resumen los aspectos básicos de la puesta a punto y funcionamiento de un Fórmula 1.

Si has probado otros títulos del género, verás que éste es más asequible. Para ser justos, el buen sistema físico de Geoff Crammond, así como su inteligencia artificial, no han sufrido más que ligeros retoques, por lo que sentimos suficiente agarre de los neumáticos como para forzar en más de una curva sin acabar fuera de carrera. Así que, por una vez, los usuarios que no dispongan de volantes (con sus joysticks, pads o teclados de toda la vida) podrán hacerse con los mandos del coche y jugar con garantías



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 750; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: No — LAN: 8 — Internet: No

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español



VEREDICTO

Geoff Crammond perdió la cabeza de carrera con la anterior entrega. Aunque haya mejorado el motor y el chasis, sigue detrás de la estela de EA Sports. Pocas veces un programa desatará mayores polémicas que éste: para unos será sobresaliente y para otros insuficiente. Para nosotros, notable.

7,5



Todos para uno. Hasta 18 hombres se ocuparán de tu coche en boxes.

LA CARRERA DEFINITIVA

Con su anterior simulador de F1, EA Sports le tomó la medida a Geoff Crammond y superó en popularidad a *Grand Prix 3*, la referenci en el género hasta entonces. Ahora es Crammond el que intenta un interior para ponerse de nuevo en cabeza. Llegó el momento de resolver la disputa en carrera: *GP4* contra *F1 2002*.

GRÁFICOS

F1 2002 supera claramente a *GP4* en este apartado. Además, contra todo pronóstico, el juego de EA Sports tiene mejor velocidad punta en los requerimientos de hardware, aventajando en dos segundos a su rival.

CONTROL

Crammond sigue fiel a su sistema físico, lo que permite a los coches tener más agarre y proporcionar más control al usuario con cualquier periférico. *F1 2002* llega a frustrar a muchos usuarios, perdiendo un segundo con *GP4*.

PUESTA EN ESCENA

EA Sports tiene los coches de la presente temporada, las chicas de parrilla y vídeos de presentación. *GP4* no, pero mejora sus circuitos, animaciones, cámaras de seguimiento en boxes e IA. Además, su meteorología es mejor. Otro segundo para Crammond.

MULTIJUGADOR

Ninguno lo permite en un mismo ordenador y ambos soportan partidas de hasta ocho jugadores en red. La diferencia es que *F1 2002* se desmarca de *GP4* al permitir que también ocho usuarios disputen carreras en Internet. Otro segundito para EA Sports.

TEXTO Y SONIDO

Los efectos de sonido son mejores de largo en *F1 2002*, así como las transmisiones de radio. Su lastre es que todo en el juego está en inglés. *GP4* compensa esta calidad técnica con su perfecto castellano. Primer empate.

ÚLTIMA VUELTA

Ambos contendientes afrontan la vuelta final con un segundo de diferencia, pero la profesionalidad y calidad de *F1 2002*, junto con su telemetría, le llevan a ganar el título. Eso sí, tú eliges al volante de cuál de los dos te pones.

obteniendo una buena respuesta, gracias a la adecuada configuración de los controles analógicos y digitales.

Hay cinco niveles de dificultad. En los más sencillos, puedes realizar grandes remontadas sin mucho esfuerzo, pero en los superiores te toca sufrir la realidad de este deporte: los errores se pagan muy caros y una mala vuelta da al traste con horas de trabajo.

Los pilotos contrarios se mueven estupendamente, cierran espacios, corren que se las pelan y pelean agresivamente. Por fortuna, la vista en cabina es muy buena y los retrovisores señalan perfectamente las maniobras de nuestros rivales.

A veces será nuestro jefe de filas el que nos informe por radio en plena acción (en castellano) de algún problema que vaya a surgir, los comisarios quienes nos señalicen con sus banderas posibles incidentes o los indicadores del coche los que nos alerten de alguna situación anómala. Ese factor sorpresa mejora si cabe el realismo del que *Grand Prix 4* hace gala.

Un enfoque distinto

Los efectos de sonido de los coches están logrados y el reparto dinámico de canales de sonido 3D empleando EAX aumenta unos enteros el grado de inmersión. No tan destacables son las partidas multijugador, sólo con soporte para ocho jugadores en red pese a emplear el protocolo TCP/IP. Habrá que esperar un parche que permita jugar con usuarios de todo el mundo.

¿Es *Grand Prix 4* el mejor juego de F1? Posiblemente no, aunque depende de cada cuál decidir hasta qué punto se ajusta a su gusto. Tiene puntos débiles y algún error (esas banderas negras), pero es capaz de aportar un enfoque distinto respecto del control del coche y el transcurso de la carrera. Las carreras están teñidas de emoción y el control es apto para todos los públicos, pero asegúrate de tener un PC potente para mover estos bólidos.



La gotitas de lluvia se estrellan de forma creíble contra las cámaras.



Los mecánicos e ingenieros del equipo están perfectamente animados.



El nuevo motor gráfico es capaz de esto y mucho más.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: TimeGate Studios • EDITOR: Wanadoo • PRECIO: 39,99 €

¿Has tenido tiempo de digerir la primera entrega de *Kohan*? Pues ya puedes ir haciéndote con una buena remesa de sales gástricas, porque **llega el segundo plato**. Los condimentos son los mismos, pero **esta vez** tienes la opción de comerte crudas **hasta tres campañas**.

KOHAN Ahriman´s Gift

Por J. Font







LAS NUEVAS FACCIONES

Nuevas unidades, nuevas campañas y algo de diplomacia. Entre todas las novedades, nos quedamos con las nuevas facciones.

CEYAH

Estos caballeros con nombre de marca de ropa cutre son una facción escindida de los kohan. Entre sus unidades están las huestes de la Oscuridad y los no muertos. Los edificios son un 20% más resistentes y tienen acceso a una unidad militar adicional. Su caballería, formada por bestias, es extremadamente rápida. La campaña de esta facción es la más larga: 14 misiones.

NACIONALISTAS

Durante la gran guerra, esta facción se escindió del Consejo para crear una dictadura cercana a la Oscuridad. Si optas por ellos, te enfrentarás a una campaña de seis misiones, tendrás una casilla adicional para construir edificios y 20% más de zona de control para las ciudades. Cuentan con tropas cuerpo a cuerpo de gran poder y son eficaces en los asedios.

MONÁRQUICOS

Una facción nacida de enlaces dinásticos entre las más prestigiosas familias kohan. Su campaña dura cuatro misiones centradas en librar la gran batalla contra la Oscuridad y devolver el poder a los kohan. Disponen de un 25% más de milicianos en las ciudades. Son los únicos que disponen de arqueros a caballo. Su táctica suele centrarse en la guerra de desgaste.

CONSEJO

Curiosamente, esta facción es feliz pagando impuestos y mejora las ciudades con poco dinero. Esto se traduce en un mayor desarrollo y un fácil acceso a unidades de élite. Dispone de tres tipos de arqueros y una buena infantería, aunque sus unidades tienen un radio de visión reducido. Sólo puedes dirigirlos en el modo multijugador, ya que no disponen de campaña propia.

Qué aficionado a la estrategia no recuerda *Kohan: Inmortal Sovereigns*? Pocos títulos ofrecían tantas ideas y argumentos tan sólidos. Al margen de novedades curiosas (las ciudades crecían sin por ello ocupar más espacio en el escenario, el sistema de recolección de recursos estaba automatizado, unidades y edificios tenían zonas de control, etc.), destacaba por su introducción de magia y fantasía desbordada en una experiencia bélica al estilo de *Shogun*. Ahora los guerreros inmortales vuelven a la carga con esta secuela, llamada *Kohan: Ahriman's Gift*.

De hecho, cuesta un poco discernir si se trata de una expansión o de una secuela. Los cambios en el juego se reducen a que ahora son tres las civilizaciones con campaña propia y hay una cuarta sólo disponible en el modo multijugador. Eso implica la introducción de nuevas unidades y escenarios, pero lo esencial permanece intacto: la gestión continúa reducida a la esencia para que puedas centrarte en desarrollar intrincadas estrategias de combate.

El feliz mundo de la política

Las campañas vuelven a basarse en una historia absorbente y muy bien estructura-





Abundan los personajes que desvelan entresijos del argumento.

da. Una vez más, encontramos misiones marcadamente lineales con objetivos muy variados: desde el habitual vaciado de escenarios al exterminio de una facción determinada o la conquista de una ciudad en concreto. De cuando en cuando, los cabecillas irrumpen para ir dando detalles que ayudan a desvelar las claves del argumento.

Al principio de cada misión, sueles disponer de una o dos ciudades. Partiendo de este pequeño núcleo, debes empezar a expandirte y crear unidades. Pronto llega el momento de construir fuertes y fundar ciudades nuevas. Para lo primero, cuentas con los ingenieros, mientras los colonos se ocupan de lo segundo.

El juego se centra en el control del escenario. Es esencial hacerte con posiciones que te den algún tipo de ventaja estratégica y construir fuertes en lugares clave para ampliar tu área de influencia. Las guarniciones de estos puestos avanzados pasarán al ataque cada vez que el enemigo cruce la zona que controlan. Algo parecido sucede con las ciudades, sólo que éstas también garantizan la reproducción de tu ejército, ya que puedes crear edificios que permiten acceder a nuevas unidades. Las mejoras en tu ciudad te permiten aumentar su población y construir edificios nuevos con capacidad para producir cada vez mayor número de unidades de diferentes tipos.

Dragados y construcciones

Es sencillo: una serrería, por ejemplo, te permite crear arqueros, mientras que un cuartel, en cambio, te da acceso a unidades de infantería más eficaces. Algunas de ellas son tan sofisticadas que necesitas combinaciones de dos o más edificios para conseguirlas. Si se te acaba el espacio disponible y sigues necesitando nuevos edificios, puedes vender alguno de los anteriores. Así dejas su casilla libre y recuperas el coste del edificio.

Evidentemente, para crear un imperio son necesarios muchos recursos. La buena noticia es que aquí se obtiene de forma automática. Puedes construir minas de oro o piedras, campos de tala, etc. Los materiales recogidos se transforman en el oro que precisas para desarrollar tu imperio. Todo consiste en controlar grandes porciones de escenario, porque eso garantiza un continuo y eficaz suministro de recursos.

De hecho, este sistema resulta así de simple para que puedas dedicarte a guerrear a conciencia, sin preocupaciones innecesarias. Las unidades avanzan en grupos de cuatro más un jefe y dos unidades de apoyo, que pueden ser infantería, arqueros, caballería, magos o combinaciones de estos tipos de unidades. Sin duda, los magos son los que aportan al juego la mayor dosis de espectacularidad y fantasía.

Cada unidad tiene sus propias características de combate basadas en la fuerza, la





Los amuletos y monumentos permiten aumentar las prestaciones de tu civilización.



Las zonas de control determinan cuándo conviene entrar en combate.



Unidades y más unidades. Un infierno bélico de grandes dimensiones.

resistencia y la velocidad de movimiento, aunque esta última depende del terreno por el que se desplaza. En el caso de los magos, también hay que tener en cuenta que no pueden lanzar conjuros de forma continuada, ya que necesitan recargar su nivel de maná para ejecutar sus trucos de feriante.

Estrategas como nosotros

La inclusión de nuevas civilizaciones ha supuesto importantes cambios en el tipo y número de unidades disponibles. Los Monárquicos, por ejemplo, cuentan con cinco unidades distintas de caballería, mientras que los Nacionalistas y el Consejo sólo cuentan con un par. Cada facción dispone de nueve tipos de unidades de apoyo. Algunas son comunes y otras son específicas. Las diferencias más importantes estriban en las habilidades mágicas de éstas últimas, algo que tiene su peso en la forma de plantear los combates. También debes tener muy en cuenta las posibilidades estratégicas que aporta disponer de personajes especiales (los héroes) y amuletos que otorgan poderes.

Lo mejor del juego sigue siendo la posibilidad de elaborar tácticas avanzadas para doblegar al enemigo, detalles como la posibilidad de rodear al enemigo sin que advierta tu presencia siempre que respetes su zona de control o los cuatro tipos de formaciones de combate de que dispones.

Una vez en combate, la gestión de grupos es sencilla, ya que la mayoría de las acciones están automatizadas. Por ejemplo, basta un simple clic para que una unidad con problemas se ponga a cubierto en una zona segura. Pero no pienses que estás facilidades hacen que el juego sea coser y cantar: al contrario, tanto los obstáculos del terreno como la IA de los enemigos hacen de la campaña individual una dura y selectiva experiencia, sobre todo en los niveles de dificultad medio y alto.

Esta secuela puede considerarse una versión corregida y ampliada del *Kohan* original, especialmente porque te embarca en tres campañas distintas. En casi todo los demás, conserva las virtudes y defectos de su predecesor, incluso la imposibilidad de jugarlo si tu ordenador no soporta una resolución de 1.024 x 768. Parece que las prisas por editar un producto que explotase el merecido éxito del primer *Kohan* han motivado que este juego aporte muy poco que pueda considerarse realmente nuevo. Sí, se han incluido opciones diplomáticas, pero su peso en el transcurso del juego es muy relativo. En esencia, juegas a lo mismo pero durante más tiempo y distintos puntos de vista. Eso sí, si aún no has jugado a *Kohan*, ¿a qué esperas?

Se trata de un Kohan corregido y ampliado que te embarca en tres campañas



A veces parece que la naturaleza conspira en tu contra para impedirte avanzar.



Las unidades se atrincheran si no las mueves.



Algunos de los ejércitos neutrales pueden resultar muy molestos.

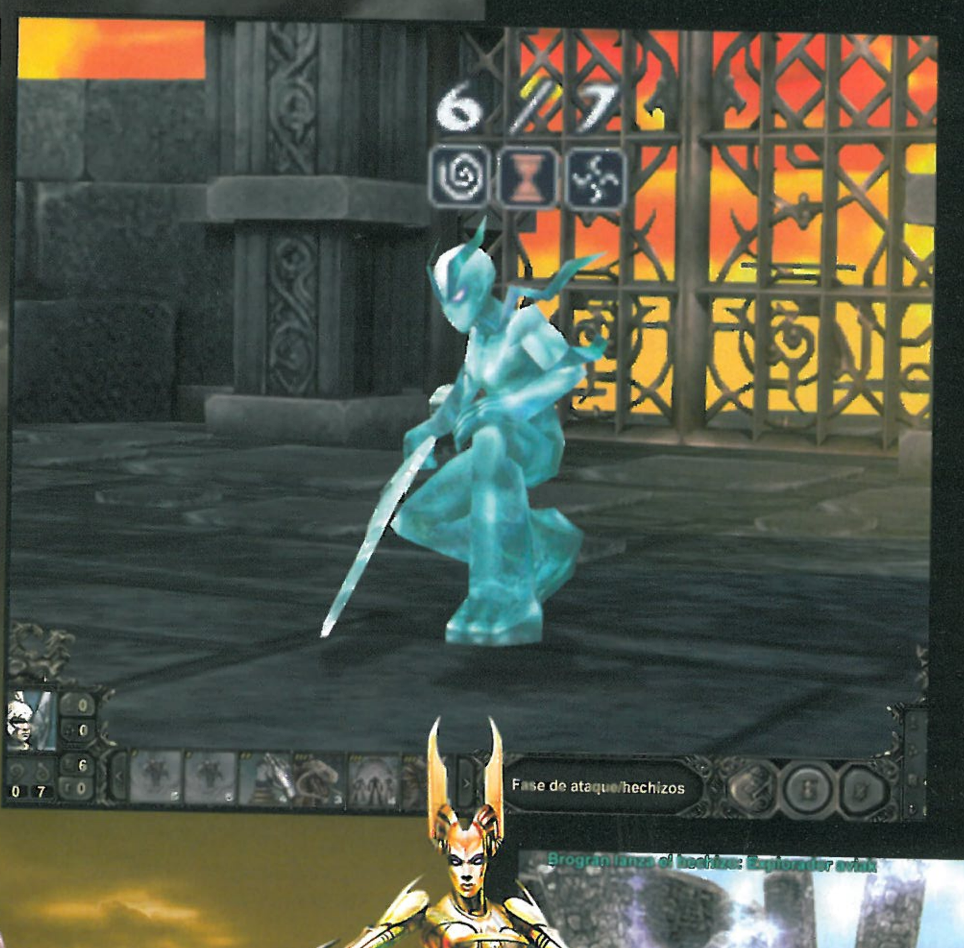


GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Nival Interactive • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 29,95 €

Puede parecer sencillo. Se cogen **algunos ingredientes de un título de éxito** y se mezclan **con la fórmula de un juego de cartas** coleccionables. **La clave está en introducir** los oportunos **ajustes para que el juego funcione** y no te deje tirado en cualquier sórdida cuneta. De lo contrario, podría defraudar tanto a los aficionados al juego de PC como a los del juego de cartas.

Por J.J. Cid

ETHERLORDS



CARTAS COLECCIONABLES

Es innegable la influencia de *Magic: The Gathering* en *Etherlords*. Este juego de cartas es la punta de lanza de un tipo de ocio que cada vez cuenta con mayor número de jugadores. Engancha tanto por el juego en sí como por su capacidad de despertar el espíritu coleccionista. Conseguir todas las cartas está al alcance de muy pocos y los naipes más codiciados se adquieren en subastas con cifras mareantes. Muchas son las franquicias que han echado el ojo a este juego. En la actualidad no es difícil encontrar juegos de cartas de este tipo basadas en *Star Wars*, *El Señor de los Anillos* o *Harry Potter*. En la foto vemos a Eugene Harvey, último ganador del campeonato de *Magic* americano. Y el cheque que luce es de ¡25.000 dólares!

E*therlords* es una mezcla de *Heroes of Might & Magic* y el sistema de combate del juego de cartas coleccionables *Magic: The Gathering.* Para completar la fórmula, los chicos de Nival han ideado una representación visual de los combates que hace posible contemplar las batallas que antes sólo podías imaginar.

El juego sigue la estructura básica que instauró hace ya algunos años el *Heroes* original, según el cual tu objetivo es ir pasando una sucesión de mapas que incluyen batallas puntuales y que se enmarcan en una campaña común. En este caso, dispones de tan solo dos campañas y, cómo no, tu objetivo suele ser limpiar el escenario de criaturas enemigas y derrotar al rival de turno.

Orden y concierto

Los movimientos se realizan por escrupuloso orden de turnos y en ningún momento te ves agobiado ante la inmediatez de ninguna decisión. Sorprende desde el principio el uso de la tercera dimensión en esta parte del juego, aunque se trate de un simple detalle decorativo que en nada afecta a la jugabilidad. Todo sigue el orden habitual: mueves a tus héroes, gestionas tus ciudades, luchas y vuelta a empezar. Todo tan trillado como efectivo. Aunque ya deberíamos estar cansados de


Moverse por el mapa táctico te resultará de lo más familiar.


Dispones de más de 300 hechizos para crear una baraja a tu gusto.

este tipo de juegos, hay que decir que la fórmula funciona y engancha. Por ahora nada fuera de lo normal, nada hasta que llega el momento de la verdad: los combates.

Etherlords es una mezcla de Heroes of Might and Magic y Magic: The Gathering

En la primera contienda, sientes que te falta algo. No sabes muy bien qué es hasta que ves que tu héroe se lanza a la arena más solo que Saddam Hussein en el día internacional del amigo. Y es que las batallas se dirimen utilizando los hechizos que cada combatiente tiene en su posesión. Es esta carga mágica la verdadera medida de poder de un hechicero. Cada héroe dispone de un "mazo" que contiene estos conjuros. Al comienzo de cada combate se reparten las cartas y en cada turno vas "robando" hechizos de tu mazo.

Los turnos de combate tienen un desarrollo lógico y rápidamente comprensible. El jugador que lleva la iniciativa puede atacar o ejecutar cualquier hechizo. Una vez seleccionado tu ataque, la criatura o héroe rival dispone de un turno de defensa. Y así sucesivamente, hasta que uno de los dos sea abatido.

Los amos del éter

Lo descrito es la mecánica habitual en los juegos tipo *Magic*. Una diferencia la marca el hecho de que debas acumular flujo de éter (en vez de tierras, como en *Magic*) para ejecutar un hechizo. Es un pequeña variante que no impide que un jugador de *Magic* se haga con la mecánica de los combates casi al instante. Casi todos sus conceptos de este juego de cartas están presentes en *Etherlords*. Son algo así como las características especiales de los hechizos que gastas en combate. Estas habilidades suelen definir a algunas de las criaturas invocadas y pueden ser, por ejemplo; volar, golpear primero, evitar mareo de invocación, arrasar en combate, regeneración, etc.

Aun así, las posibilidades estratégicas en *Etherlords* son bastante inferiores a las combinaciones disponibles en *Magic*. Apenas queda margen para combinaciones creativas y los adversarios son fácilmente predecibles, ya que se limitan a explotar la superioridad de los poderes de su baraja y no se guardan ases en la manga.

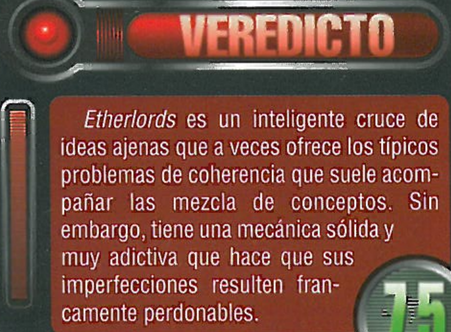

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 550; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 2 | LAN: 8 | Internet: 8

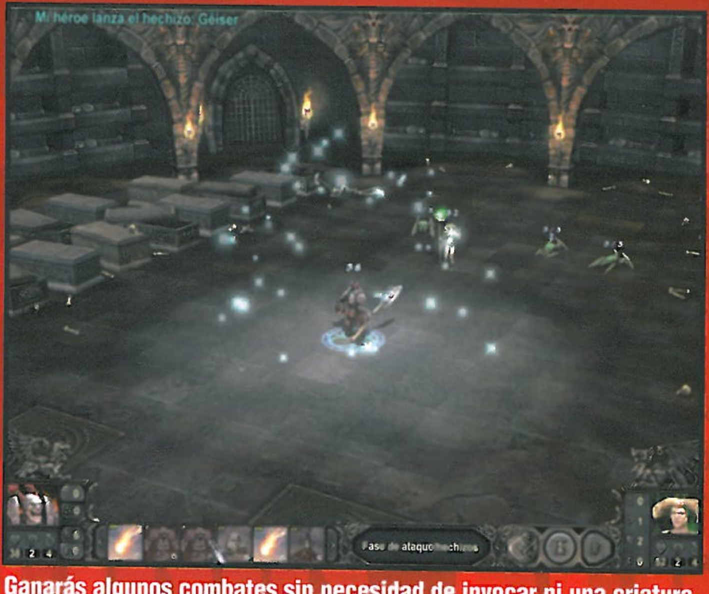
Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español


VEREDICTO

Etherlords es un inteligente cruce de ideas ajenas que a veces ofrece los típicos problemas de coherencia que suele acompañar las mezcla de conceptos. Sin embargo, tiene una mecánica sólida y muy adictiva que hace que sus imperfecciones resulten francamente perdonables.

7,5


El mapa táctico está tan repleto de objetos que es difícil localizar a nuestro héroe.



Ganarás algunos combates sin necesidad de invocar ni una criatura.


Protege a tu hechicero de los ataques de las bestias enemigas.

¿QUÉ ECHAS DE MENOS?

Aunque *Etherlords* tiene personalidad propia, incorpora muchos elementos de sus dos juegos de referencia: *Heroes* y *Magic*. De todas formas, otros detalles se echan de menos.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

1 EJÉRCITOS PODEROSOS
Puedes sentir algo similar si dispones de una baraja poderosa, pero no es lo mismo que comandar hordas de cíclopes y dragones invencibles.



2 RECLUTAMIENTO Llamada a filas. No hay nada más satisfactorio que ir a los cuarteles en las situaciones críticas y comprobar que están abarrotados de fieles bestias.

3 COMBATES CON PRONÓSTICO
La aleatoriedad de los mazos de cartas de *Etherlords* puede desesperar en algún caso puntual. La suerte no debería influir tanto.

MAGIC: THE GATHERING

1 VARIEDADES ESTRATÉGICAS
El número de barajas radicalmente distintas que se pueden crear con las cartas *Magic* ofrece un número casi ilimitado de variantes de combate.



2 GESTIÓN DE MANÁ En los combates de *Magic*, la gestión del maná es uno de los factores determinantes y ofrece amplias posibilidades tácticas.



3 ESAS FANTÁSTICAS ILUSTRACIONES
Los mejores ilustradores de temática fantástica han aportado algunos de sus dibujos para representar criaturas o hechizos de cartas *Magic*.


Tras lanzar el sortilegio Ira, nuestro rival no parece demasiado amigable.

Pero estas consideraciones sólo afectan a los jugadores habituales de *Magic*. Si lo has jugado poco o nunca, los combates te parecerán atractivos y complejos.

Además del modo campaña, puedes optar por misiones individuales o duelos aislados. Dispones de 14 misiones sueltas y un gran número de rivales diferentes para los duelos, además de la posibilidad de crear héroes a tu gusto, personificando sus características y su batería de hechizos. Finalmente, si ganar a la IA del programa ya no supone ningún inconveniente, puedes acudir al modo multijugador, aunque quizás encuentres algunos problemas para probarlo.

El apartado técnico del juego está a gran altura en todos los aspectos. Cuando mueves a los héroes por el mapa, tienes total libertad para ubicar la cámara a tu antojo. Los escenarios son en su mayoría muy coloristas y están repletos de objetos y animaciones diferentes. En su contra se le puede achacar cierto desdén en el diseño de muchos de los efectos utilizados, aunque quizás por este motivo todo fluya correctamente en un ordenador de gama media.

Retransmisión a la carta

Otra cosa son los combates. Cuando entras en esta fase, el ordenador toma el control y te va ofreciendo diferentes ángulos de cámara a su libre albedrío. En la mayoría de las ocasiones, el efecto conseguido es bastante espectacular, pero si te cansa tanto trasiego de perspectiva siempre puedes ajustar a tu gusto la cantidad de cambios de plano que se producen durante el combate. Los efectos que representan los hechizos son un despliegue de vistosidad y efectismo que hace pensar más en fuegos de artificio que en combates a muerte.

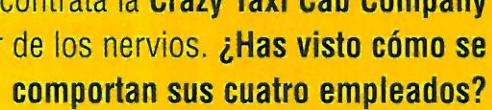
En términos generales *Etherlords* es un producto notable. Puede que al principio cueste un poco hacerse con él y que confunda tanto a aficionados a *Magic* y compañía como a los neófitos, pero bastan unas pocas horas para que se ponga de manifiesto su principal virtud: es adictivo como pocos.

GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Hitmaker/Strangelite • EDITOR: Planeta DeAgostini • PRECIO: 29,95 €

CRAZY TAXI

Por A. Guerra

Conducir un taxi en la gran ciudad puede resultar toda una experiencia. **Gente a la que conocer, atajos que aprender,** propinas que recibir... Pero cuidado: si te contrata la **Crazy Taxi Cab Company** vas a acabar de los nervios. **¿Has visto cómo se comportan sus cuatro empleados?**









Las conversiones de recreativas a videojuegos caseros suelen dejar un poso de insatisfacción. Este sentimiento es más agudo aún si hablamos de juegos de carreras, pues ni los avances en el mundo de los periféricos (como los volantes con respuesta de fuerza que acepta *Crazy Taxi*) pueden sustituir la gran pantalla, asientos y cabinas de las máquinas.

En los 80 se hicieron versiones cuyo parecido con el original era pura coincidencia (¿alguien recuerda *Out Run* o *Chase HQ*?). En los 90 comenzaron a despuntar las recreaciones fidedignas, caso de *Sega Rally 2*. Y ahora ni con eso nos conformamos. Queremos la emoción de las primeras partidas prolongada durante semanas.

Pero hay que tener en cuenta que las recreativas fueron concebidos para producir rápidos disparos de adrenalina, pero no para ser jugados durante horas día tras día. Por ello, la conversión tiene que ser fiel al código original en espíritu, imagen y sonido, pero necesita elementos que estiren la curva de adicción, compensando el desembolso de un buen puñado de euros.

Máxima potencia

Si eres de los que jamás oyeron hablar de *Crazy Taxi*, te resumimos su historia: *CT* apareció en 1999 como recreativa de gran éxito. La primera adaptación de Sega fue a parar a su Dreamcast, donde alcanzó gran notoriedad. Posteriormente vinieron la secuela y versiones para otros sistemas, como la que ahora nos ocupa, de la que hemos analizado la versión en inglés pero que saldrá al mercado con los subtítulos en castellano.

La idea es sencilla pero original y muy divertida. Con un tiempo limitado, debes recoger a cuantos pasajeros puedas y llevarlos a su destino lo antes posible, ganando segundos y cuantiosas propinas que aumentan cuanto más espectacular sea el recorrido. Se premian las locuras, y al terminar la partida recibirás un carné de conducir cuya categoría depende de la puntuación obtenida. Si



Cumpliendo nuestro servicio público por tierra, mar o aire.

TAXI DRIVER

Ninguno de estos cuatro taxistas se parece al Robert De Niro de *Taxi Driver*. No tienen armas ni mala leche. Al contrario, su único arsenal está compuesto de simpáticas ocurrencias.

AXEL
21 años, pelo lechuga, musculoso y de muy buen rollito. Conduce un bonito descapotable de los años 60 con un comportamiento equilibrado en todos los aspectos. Ideal para las primeras carreras.

B.D. JOE
25 años, simpático donde los haya, de enormes sonrisas y socarrones comentarios. Es el que mayores velocidades alcanza con su coche, aunque la dirección no siempre es fácil de controlar.

GENA
23 años y con un desparpajo sólo equiparable al de su auto, que acelera endiabladamente rápido gracias a su poco peso y reducido tamaño. Excelente maniobrabilidad. Hasta que se la pega.

GUS
42 años, de vuelta de todo y con la camisa desabrochada. Su taxi es un clásico, pesado y de volante duro, pero ideal para apartar vía parachoques el tráfico que se interponga en su camino.

quieres ser el orgulloso poseedor de la licencia *Crazy Taxi* tendrás que correr más que el autobús de *Speed*.

Afortunadamente, la empresa cuenta con cuatro conductores (y sus correspondientes cochazos, distintos en apariencia y comportamiento) rebosantes de carisma y sana chulería. Sus gestos, comentarios y aptitudes sólo son superados por los del ramillete de clientes que suben a su auto: curas, aficionados al deporte, abuelas marchosas, eternos enamorados, embarazadas, niñas, gorditos, punkies y demás basca a los que el asiento trasero se les queda pequeño.

Brazo en alto

Los clientes potenciales alzarán su brazo en la calle suplicando que nos detengamos. Los que quieren hacer un recorrido corto están rodeados por un círculo rojo, naranja si es intermedio y verde los de larga distancia (más de 1 Km). Ello determinará la cantidad de segundos que tenemos en cada carrera. Cuantos más nos sobren, mayor será el beneficio.

¿Los destinos? Hay de todo. Grandes estadios, helipuertos, terrazas, tiendas y comercios de franquicias conocidas por todos. La ciudad está muy lograda, en constante movimiento y con muchos elementos para interactuar. Mezcla con éxito la sensación de realidad con brochazos de hilaridad animada, dotando de carácter propio y personalidad al entorno.

Puesto que el juego no pretende ser un simulador, tampoco hay normativas, policía o señales de obligado cumplimiento. Tú decides por dónde y cómo avanzas, aunque deber sortear coches y obstáculos para no llegar tarde. En cuanto a los peatones, ¡ya se apartarán!

Podemos sumergirnos en el agua, saltar entre edificios, atravesar túneles o compartir raíles con trenes y metros. Las aceras, parques y plazas son terreno abonado para los atajos. Y como el vehículo no sufre daños y no conseguiremos atropellar a nadie, puedes pisar a fondo el acelerador.

La carrera del siglo

En cuanto a extras que den alicientes a la versión PC, tenemos nada menos que una segunda ciudad disponible (de gran tamaño y cuantiosas sorpresas) y el modo *Crazy Box*, en el que podrás realizar todo tipo de piruetas al volante con el objetivo de descubrir más pruebas, desde romper globos a dar gigantescos saltos, pasando por atravesar





Ejem Joe... esta promoción de aparcando.com no te dará ni un dólar.


A la izquierda, un Crazy Taxi, a la derecha, el pelas habitual.



¡Deprisa chico, que el taxímetro corre!

ciudades en hora punta, realizar continuos virajes en aparcamientos, jugar a los bolos o recoger a pasajeros uno tras otro.

En el menú se guardan nuestros récords y progresos de forma personalizada, lo que nos permite picarnos con las hazañas de nuestros amigos. Eso sí, por turnos, ya que el programa no fue concebido con opciones multijugador de ningún tipo. También se puede definir el tiempo de juego, la dificultad y la intensidad de tráfico, además de configurar cualquier clase de periférico, volumen de efectos y música.

Ah, y el sonido es muy especial. No por su calidad técnica, sino por el acierto que supone. Los coches suenan bien, así como los golpes y derrapes, pero conjuntado con los ingeniosos comentarios taxista-cliente y los cañeros temas de la banda sonora, resulta un placer poner a tope los altavoces.

Crazy Taxi es una excelente experiencia de juego, un arcade que crea afición

Otro tanto sucede con los gráficos. Las texturas son básicas, ramplonas incluso, pero el cuadro final es muy atractivo, sobre todo por sus vibrantes colores o la buena calidad de las animaciones. Las resoluciones alcanzan los 1280x960 a 32 bits y funciona de forma fluida en un equipo medio-alto (atención a los requisitos de hardware), aunque no es probable que *Crazy Taxi* te deslumbre por su calidad técnica.

Impresiona más la facilidad para controlar los coches. Con sólo dos marchas y sin velocímetro, la única preocupación estriba en eludir inoportunos choques y dar con el camino adecuado (una flecha nos indica en todo momento la dirección a seguir). Tanto es así, que la suspensión es capaz de soportar que circulemos sobre escalinatas, demos saltos de cine y conduzcamos a dos ruedas.

El mundo está loco, loco, loco

Mi experiencia personal con *Crazy Taxi* ha sido estupenda, y tengo claro que estoy ante uno de esos arcades que hacen afición. ¿Por qué no obtiene mayor nota? Sencillamente, porque el tiempo no pasa en balde. En los últimos años hemos asistido a una evolución técnica y a la aparición de competidores directos (desde *Midtown Madness* al mismísimo *GTA 3*) que restan méritos a la creación de Sega.

Tampoco se han aprovechado convenientemente las posibilidades de los compatibles para llevar al límite sus aspectos técnicos, ni se han introducido variantes u aspectos ingeniosos que quedan pendientes para posibles secuelas. Aun así, las sensaciones de juego son magníficas, y es eso lo que en definitiva más importa.



¡Alehop! Las entradas y salidas de tus clientes son de lo más gimnástico.



"Oiga, deje de darme la vara, ¿no ve que estamos atascados?"



Ese puente levadizo está pidiendo a gritos uno de tus acelerones.



La gran ventaja de no sufrir daños es que no hay nada que no puedas intentar.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Climax Motorsports • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 47,95 €

Los 12+1 títulos de Ángel Nieto son historia, pero no **la era de gloria del motociclismo español**, que **prosigue** en la actualidad. Pero **en la categoría de 500 cc**, conocida como MotoGP, **sólo Alex Crivillé ha conseguido alzarse con el campeonato**. Se busca sucesor. ¿Acaso serás tú?

MOTO GP

Ultimate Racing Technology

Por A. Guerra



Quizá los juegos de motos no sean tan populares como los de alucinantes descapotables, pero con los años han dado lugar a títulos magníficos como *Full Throtlle*, *TT Racer*, *Super Hang-On*, *Enduro Racer* o *CyberCycles*, hasta llegar a la época contemporánea de *Motocross Madness*, *Moto Racer*, *Superbike* o *GP500*.

Precisamente los dos últimos son, con mucho, lo mejor en cuanto a carreras de motos sobre asfalto, pero *MotoGP* está llamado a integrarse en este grupo por méritos propios. Para empezar, porque cuenta con licencia oficial de la empresa organizadora española Dorna Sports, lo que le permite emplear los pilotos y marcas oficiales más importantes de 2001.

Valentino Rossi, Carlos Checa, Max Biaggi, Alex Barros, Sete Gibernau o el ya retirado Alex Crivillé son algunos de los nombres que integran la serpiente multicolor de cada evento, con sus máquinas oficiales y hasta la última pegatina del carenado. Veinte motos pueden participar en cada carrera, con sus correspondientes sesiones de entrenamiento y clasificación en los 10 grandes premios (Jerez y Valencia inclusive) que conforman el campeonato mundial.

Inicialmente las carreras son desconcertantes. La sensación de rodar a 300 Km/h se ve empañada por la sencillez en la acometida de curvas y virajes y la rigidez artificial de los encontronazos con otros pilotos. Una pena, porque los movimientos son fluidos, pero resultan básicos para cualquier usuario, experimentado o no.

Ello depara una gran experiencia arcade con tres niveles de dificultad bien implementados en los que varía proporcionalmente la calidad de los contrincantes. Se es consciente en todo momento de vivir un juego, como una realidad incompleta.

A todo gas

Sin embargo, estas limitaciones quedan claramente compensadas por una serie de virtudes indiscutibles. Por ejemplo, se ha tenido en cuenta la influencia de la posición agachada o erguida del piloto y del uso de los frenos delantero o trasero, lo que hace posibles trazadas espectaculares. La interfaz está bien definida, permite no quitarle ojo al mapa del circuito, tiempos y velocímetro, ya que si fuerzas el motor, te encontrarás con sobrecalentamientos inoportunos.

Además, es rico en puntos de vista, tanto en primera persona como empleando

ACROBACIAS



No nos digas que al subirte a la moto no te apetece quedarte con el personal a base de maniobras especiales como éstas:

DERRAPE CON MOTOR
Juega con el acelerador en las curvas y verás cómo patina la rueda trasera.

ENDOS
El equilibrio entre descenso de velocidad y frenada levantará la rueda trasera.

DÓNUTS
Frena la rueda delantera y revoluciona el motor para girar sobre ti mismo.

CABALLITOS
Levanta al piloto y aprieta el acelerador para erguirte en plan campeón.

DERRAPES
Emplea el freno trasero en rectas y curvas para deslizarte. ¡Agárrate fuerte!

QUEMADAS DE RUEDA
Usa el freno delantero, quieto o en movimiento, para oler neumático.

cámaras de persecución o mirada trasera. En las repeticiones aún tienes más posibilidades e incluso puedes ralentizar la imagen, toda una gozada.

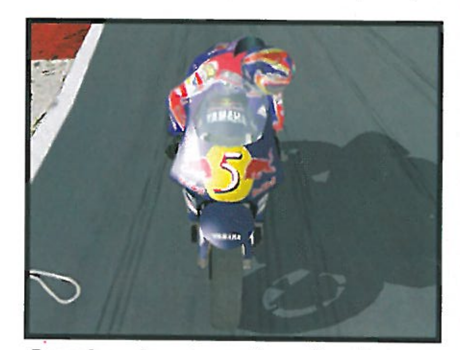
Si quieres abrir gas sin complicaciones, hay una competición arcade en la que luchar por los puntos otorgados en puntos de control, adelantamientos y cabriolas varias. O puedes optar por partidas multijugador mediante Internet o con pantalla partida en un mismo PC.

Una gran experiencia arcade con tres niveles de dificultad bien implementados

Final de infarto
Climax ha sido inteligente al ofrecer un sistema de recompensas basado en mejoras para el usuario en su velocidad punta, aceleración, frenada o curvas. Así, la victoria permite acceder a nuevas prestaciones. También se consiguen puntos superando distintas pruebas de un interesante tutorial que hará de ti un genio de las dos ruedas. Y siempre puedes ir a tu aire en sesiones de práctica y contrarreloj.

Los progresos deparan el desbloqueo de circuitos, pilotos y sobre todo elementos sorpresa que aumentan la longevidad del programa. Obtener pistas inversas o simétricas a las actuales, modo turbo, dibujos animados o competir contra las chicas de la parrilla de salida son algunos alicientes que esperan a los más hábiles. Incluso puedes añadir tus propias pistas de audio o modificar la configuración hasta límites insospechados.

Resumiendo, un juego que da mucho más de sí de lo que inicialmente podría parecer, que termina subyugándote a la dinámica de carreras en las que se pelea cada segundo, con entradas de infarto en meta, toma de riesgos calculados, gráficos de calidad y buen trabajo sonoro. Merece conseguir el éxito comercial que garantice su retorno en futuras temporadas.



Cuando quieras, puedes volver la cabeza y vigilar tus espaldas.



Las chicas del paraguas pueden ser tus adversarias en un modo secreto.



Si os reunís varios amigos (hasta cuatro) podréis jugar con pantalla partida.



Las repeticiones son ideales para buscar las tomas más coloristas.



La inclinación y ángulo de ataque son cruciales para sortear las curvas.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Sunstorm Interactive • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 30,00 €

DUKE NUKEM Manhattan Project

Por J. Ripoll



El héroe más desfasado de cuantos haya parido un ordenador no llega cargado de polígonos y monstruos espectaculares como cabría esperar, sino **con el traje de Super Mario y unas plataformas 2D** que recuerdan a un pasado que creíamos superado.

Andaba bien descargado de ilusión cuando me asignaron la crítica del que creía era un título diseñado para recaudar unos miles de dólares que aliviasen los problemas económicos surgidos en 3D Realms por el interminable desarrollo de *Duke Nukem Forever*, su título estrella. Pero a veces esta industria nuestra tan rica en decepciones, da alguna que otra sorpresa. Ésta es una, y de las importantes.

No busques nada novedoso. Ni a nivel técnico ni conceptual. De hecho, *Duke Nukem: Manhattan Project* supone un retorno más que afortunado a la época dorada de las plataformas en dos dimensiones. Y en cierto modo, es posible que tras *Mario 64* o *Tomb Raider* no tenga sentido crear un título como el que nos ocupa, pero los resultados demuestran que unos buenos diseñadores descargados de los típicos problemas ocasionados por las 3D, pueden ofrecer un juego tan entretenido como cualquiera de los hijos más notables de Mario o Lara.

Héroe de vocación

Manhattan está llena de mutantes y sólo Duke Nukem, hijo pródigo de la ciudad, niño mimado del alcalde, bocazas y mujeriego, es capaz de limpiarla. Eso es más o menos lo que te cuenta un vídeo del montón que da paso al primero de los ocho niveles que debes superar. Entre ellos destacar los inevitables rascacielos, un luminoso Chinatown o una discoteca que resultará de sobras conocida a quienes jugaron a *Duke Nukem 3D* y que indudablemente contiene algunos de los mejores momentos de la aventura. Para completarlos debes repetir una y otra vez la misma operación: rescatar a una aspirante a Barbie del año que lleva incorporada una bomba en su tanga y buscar una llave para abrir la puerta que te permita salir del nivel. Es tan simple como parece, pero mucho menos aburrido de lo que puedas creer.

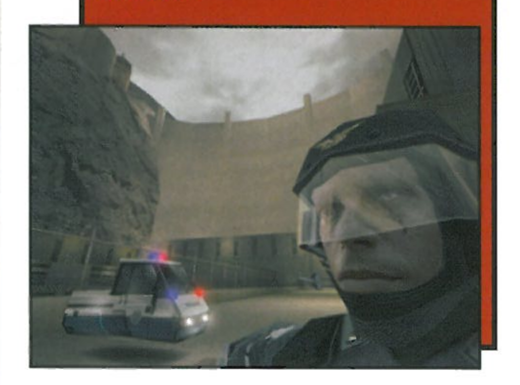




No esperes que los coches respeten a un peatón como tú. Sáltalos.

PERDIDO EN EL LIMBO

Manhattan Project ha llegado casi de improviso cuando todos esperábamos que *Duke Nukem Forever*, la entrega más esperada de la saga, viera la luz. Seis años de desarrollo y un cambio de motor gráfico implican muchos millones de más en un presupuesto de por sí abultado. Tras demasiados meses sin tener noticias de él, parece que salvo sorpresa mayúscula esta secuela llegará tarde y poco o nada podrá hacer frente a los nuevos *Doom*, *Unreal* o *Deus Ex*. Quienes aún creen en él, confían en que mantenga la brillante sucesión de guiños al jugador que tenía *Duke Nukem 3D* y su diseño lleno de humor. Al fin y al cabo, son las únicas esperanzas para evitar lo que muchos llaman el "síndrome *Daikatana*".





Desde Game Live no recomendamos los baños en esos riachuelos tóxicos.

Aunque ninguno de los escenarios luzca texturas fotorrealistas ni vaya sobrado de detalles, todos ellos poseen el entrañable encanto del cartón piedra. Imagínate el ambiente de *Golpe en la pequeña China* en tu PC: historia nada creíble, decorados cutres, malos tontos y un gran sentido del humor. Dejémoslo claro, este *Duke Nukem* forma parte del podio de los videojuegos de serie B.

La adicción es el mayor valedor de esta aventura. No te das cuenta y llevas horas empuñando una ametralladora con la que destrozas a los conocidos cerdos policía, a cucarachas mutantes o a cualquiera de los 25 tipos de enemigos. Son horas en las que puedes reencontrarte con armas familiares como el rayo Glopp, que encoge a los enemigos dejándolos con el tamaño ideal para ser aplastados. Horas en las que acabas maldiciendo el ajustado diseño de los escenarios que obliga a algunos saltos casi imposibles con el *jet-pack* o sin él. Niveles en los que debes deshacer el camino recorrido en más de una ocasión. En definitiva, un tiempo en el que difícilmente prestas atención al pobre trabajo en la inteligencia artificial, las discretas animaciones y el muy mejorable diseño sonoro. Y no lo haces, porque no hay tregua posible.

Los combates de final de nivel constituyen la pequeña gran decepción, no sólo porque eliminar al monstruo de turno

La adicción es el mayor valedor de esta aventura, con 25 tipos de enemigos diferentes

resulta una tarea asequible cuando se descubre su punto débil, sino porque uno albergaba la razonable esperanza de encontrarse con enemigos que prolongasen el sentido del humor de trazo grueso tan característico en la saga.

Un rayo de luz

Es importante tenerlo claro, Duke no va de héroe atormentado, ni de solitario pensador. Desde la conciencia de sus limitaciones, de que los 80 pasaron a mejor vida, Duke prefiere no cambiar. En el juego tienes el repertorio habitual de frases malsonantes, de meados energéticos e intentos de ligue fracasados. Él es así y así seguirá. Tan vulgar como siempre. Tan seguro de cuál es la mejor fórmula para entretener a una legión de jugadores hastiados de tanta oscuridad cyberpunk. Es hora de darle de nuevo la bienvenida.



Duke, tan sangriento como siempre.



A veces un par de patadas son más efectivas que un par de balazos.



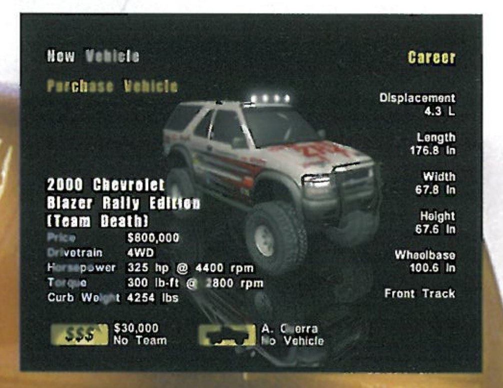
Debes pisar rápidamente al cerdo, antes de que vuelva a crecer.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Terminal Reality • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 32,95 €

Ahora que llega el verano **hay que decidirse entre** las finas arenas de **la playa o** las frondosas arboledas de **la montaña**. ¿Por qué no ir a ambos sitios **al volante de un** poderoso **todoterreno**, una sencilla camioneta o un gigantesco camión?

4x4 EVO 2

Por A. Guerra



A *4x4 Evo* le faltaba un apretón de tuercas. Y sus autores lo sabían. Por eso apenas tardaron en ponerse manos a la obra para incorporar en esta secuela todo lo que se echaba de menos en el original. A simple vista parece más de lo mismo, y de hecho lo es, pero son los matices los que marcan la diferencia y multiplican el atractivo del producto.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 16 · Internet 16

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés



VEREDICTO

Más de cien vehículos reales, decenas de circuitos, competiciones, aventuras y piezas conforman el principal atractivo de *4x4 Evo 2*, un buen juego de carreras arcade de campo a través. Técnicamente es notable y, aunque podría haber dado más de sí, es ideal para partiditas rápidas.

6,5

Si examinamos la historia reciente, muchos son los títulos que han intentado capturar la emoción de las carreras campo a través. Series consolidadas (*Test Drive* o *Screamer*), esfuerzos poco notorios (*Off-Road*) o licencias (*París-Dakar Rally*). Todo al servicio del interés suscitado entre los aficionados. Pero fue sobre dos ruedas donde se alcanzó el cenit del género con los *Motocross Madness*.

Recientemente disfrutamos de otro título con clara vocación arcade, *Master Rallye*, un juego con una filosofía muy similar a la de *4x4 Evo 2*: divertir al usuario desde la primera partida asegurándose de que no conseguirá dominar el juego antes de tiempo.

Bien equipado

El juego que nos ocupa destaca por su buena presentación, que es el preludio al menú de rigor en que puedes definir los controles (con *force feedback*) o alterar la configuración visual. Es un trámite realmente necesario, pues hablamos de un juego que pide mucho hardware para ir a cien por hora.

También hay pantallas de tiempos, récords, creación de perfiles, modo multijugador, carreras rápidas en un sólo circuito, contrarreloj y exploración de escenarios. Así puedes ver cualquier vehículo o escenario y acostumbrarte a las tracciones a dos o cuatro ruedas en marchas cortas o largas.

El modo de trayectoria profesional incluye competiciones diversas, en las que varía el grado de dificultad y el valor de los premios en metálico. Con el dinero que acumulas, puedes comprarte todoterrenos nuevos o acceder a un sencillo pero amplio mercado de piezas y recambios para alterar desde la mecánica del motor a la iluminación, sistema eléctrico, amortiguación e incluso embellecedores.

Al cabo de unas horas, te sorprendes poniendo el máximo empeño al tomar una curva cerrada. Y no por el placer de la victoria, sino por los dólares que acarrea y la satisfacción de montar el mejor carburador.



En las contrarreloj puedes competir contra ti mismo.

REALIDAD TERMINAL



Quizá sea por capacidad de adaptación o por ergonomía, pero lo cierto es que los chicos de Terminal Reality han desplegado sus virtudes por toda clase de géneros en los siete años de existencia de la compañía. Al primer *Monster Truck Madness* le siguió una secuela, el simulador *CART Precision Racing* y los dos *4x4 Evo*. Otros tres títulos englobados en una misma franquicia (*Fly!*) nos llevaron de viaje en vuelos comerciales. Y en el género del *survival horror* dieron un paso adelante con *Nocturne* (que continuará), *Blair Witch Vol. 1: Rustin Parr* y próximamente *Blood Rayne*, al que pertenece la imagen superior.



Estos salvajes vehículos circulan por tierra, mar y aire.



Controlar la inercia del derrape es una de las claves.



Las repeticiones acaban siendo todo un catálogo de conducción poco ortodoxa.



Mientras otros se empantanan, nuestro Jeep surca los cielos.

El afán del coleccionismo es importante en *4x4 Evo 2*, así que si te gusta juguetear en el garaje y montarte tus máquinas a medida, lo pasas de miedo.

Los adversarios son duros de roer, arremeten sin piedad y no dudan en sacarte de la carretera cuando pueden. No es realista, pero sí divertido. La interfaz es buena, esquematizando la información de forma clara. Los gráficos, pese a pequeños problemas de *clipping* y texturas, ofrecen un aspecto rutilante ya sea a mediodía o al anochecer.

La estructura no cambia, pero se han añadido matices y multiplicado atractivos

A prueba de todo

La combinación de obstáculos, rutas, vegetación y demás elementos está muy lograda. Hay más de 30 escenarios que destacan por su imaginativo diseño y ofrecen la posibilidad de tomar atajos e interactuar con elementos circundantes. Los efectos climáticos (lluvia y niebla) y las condiciones del terreno (asfalto, barro, piedra y nieve) terminan por completar uno de los puntos fuertes del juego.

El motor físico transmite el movimiento de estos colosos mecánicos en acción, exagerando su capacidad de volar por los aires, ya que, por brusco que sea el aterrizaje, no sufren averías mecánicas. El funcionamiento visual de los ejes, la sensación de velocidad, el número de cámaras a escoger y los efectos de sonido prosiguen la tendencia positiva de los aspectos técnicos, con un solo borrón: la banda sonora, machacona hasta el tedio.

La presencia oficial de marcas de gran prestigio (Mitsubishi, GMC, Toyota, Ford, Dodge, Nissan, Chevrolet, Jeep, Infinity y Lexus) con más de cien modelos distintos, añade a *4x4 Evo 2* un sentimiento *Pokémon*, algo así como "hazte con todos". O al menos, "pruébalos todos".

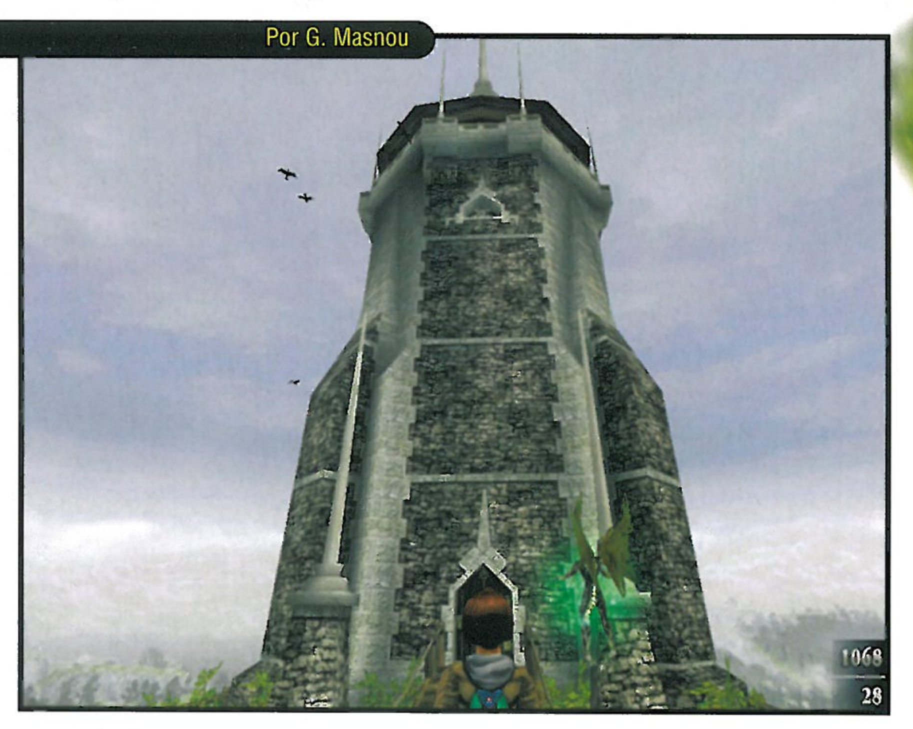
Sin embargo, la longevidad de este título se vio seriamente comprometida en su primera entrega, por lo que Terminal Reality ha optado, con buen criterio, por introducir una serie de aventuras en el desarrollo del juego que permiten internarte en peligrosas misiones de búsqueda y rescate. Añaden un punto de emoción, pero dejan la sensación agridulce de que podían haberse desarrollado historias y objetivos algo más interesantes.

GÉNERO: Aventuras/Acción • **DESARROLLADOR:** Funatics Development • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 47,95 €

ZANZARAH
The Hidden Portal

Los universos mágicos suelen ser coto exclusivo de los jugadores de rol. Por suerte, los alemanes de Funatics invitan a aventureros y adictos a la acción a darse **un baño de fantasía con este deslumbrante título** para todos los públicos.

Por G. Masnou



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 500; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 10 · Internet: 10

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

No encontrarás nada que se le parezca ni remotamente en el mercado de PC. Tras su apariencia de juego infantil de gama alta, se esconde un juego ágil, creativo y muy equilibrado. Gana enteros a medida que avanzas, te familiarizas con su peculiar universo y se dispara tu fiebre coleccionista.

7

Aunque tal vez no sea el mejor de los juegos posibles, *Tomb Raider* sí que puede considerarse uno de los que mejor supo conectar con el gran público. Y no sólo por el carisma y la exuberancia de Lara Croft, sino también porque el juego en sí (como *Los Sims*) tenía ese algo diferencial que convierte un simple entretenimiento en un fenómeno de masas.

Zanzarah no parece destinado a convertirse en un fenómeno de masas, por mucho que, menos arqueóloga y campaña publicitaria, tenga todo lo que hizo grande a la saga *Tomb Raider*, empezando por un universo tan políticamente correcto que parece sacado de un episodio de *Barrio Sésamo*. Es decir, ni una gota de sangre, ni un mal pensamiento, ni una palabra subida de tono. Sólo algodón de azúcar y situaciones con regusto a gominola de fruta. Funatics ha paseado por la delgada línea que separa el mercado infantil del adulto, pero lo ha hecho sin caer en el ridículo y teniendo muy en cuenta el primer mandamiento de la ley del videojuego: no te olvides de divertir.

El prólogo muestra la llegada de Amy al universo de *Zanzarah*. Esta fémina de armas tomar es "la elegida". Ella debe acabar con el mal que amenaza con hundir el reino de las hadas en el más profundo de los caos.

Explorar y pelear

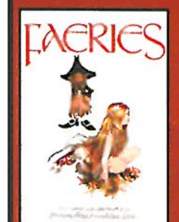
Tras este tópico guión, se esconde una aventura gráfica que incorpora grandes dosis de acción y pequeños destellos de rol. En *Zanzarah* siempre tienes varios objetivos a completar, algunos secundarios y otros ineludibles para avanzar en la trama. El juego se desarrolla según las pautas de las aventuras gráficas convencionales: hay que hablar con los habitantes de las diferentes regiones para recoger información, buscar la utilidad de multitud de objetos y solucionar algún que otro rompecabezas. Tan solo se echa en falta un dietario que apunte las búsquedas de forma automática, ya que se cuentan por decenas y hay que poseer memoria de elefante para recordarlas todas.



Antes de cada combate es necesario estudiar a fondo al adversario.

QUIÉN FUESE HADA

Para desarrollar *Zanzarah*, las mentes pensantes de Funatics se han inspirado en el libro *Hadas buenas, hadas malas*, de Brian Froud, un artista británico que destaca por la calidad y delicadeza de sus ilustraciones. Tal vez te suenen sus trabajos más famosos.



HADAS

Es el precursor de *Hadas buenas, hadas malas* y el libro más conocido de Brian Froud y Alan Lee. Incluye más de doscientos dibujos y pinturas que identifican a los diferentes tipos de hadas.



CRISTAL OSCURO

La película de Jim Henson y Frank Oz (la primera rodada íntegramente con Animatronics) partió de los dibujos de Brian Froud. No tiene desperdicio y acaba de ser editada en DVD.

El otro ingrediente principal de este cóctel son las fases de combate que se van intercalando en la aventura. Amy es una coleccionista y adiestradora de hadas. Las reúne (hay hasta 60 especies diferentes), las instruye y hace que luchen. Como en *Final Fantasy VIII*, los combates van surgiendo a medida que avanzas. En ellos tus hadas se enfrentan a otras hadas. Ni son demasiado sencillos ni caen en la aburrida apuesta por el sistema de turnos, así que puede decirse que estas fases de acción están entre los puntos fuertes del juego.

En estos duelos entre equipos de cinco hadas, la inteligencia y las decisiones estratégicas pesan más que la habilidad con el ratón. Como no dispones de potenciadores, armaduras o botiquines, la acción se centra en las habilidades concretas de cada hada, que se pueden mejorar hasta el infinito.

Hechizos a la carta

En el proceso de mejora de las habilidades es donde se pone de manifiesto el componente de rol del juego. A los ya conocidos puntos de experiencia que van acumulando las hadas a medida que suman victorias hay que añadir la opción de incorporar todo tipo de hechizos mágicos, tanto activos como pasivos. Los primeros suelen ser de talante destructivo y son lanzados contra el enemigo utilizando la tecla izquierda del ratón. Los pasivos se activan con el botón secundario y sirven principalmente para defenderse y recuperar la energía. El éxito de muchos combates depende de encontrar un equilibrio entre unos y otros, así como de hacer una elección adecuada de "titulares" y "reservas" en cada combate.

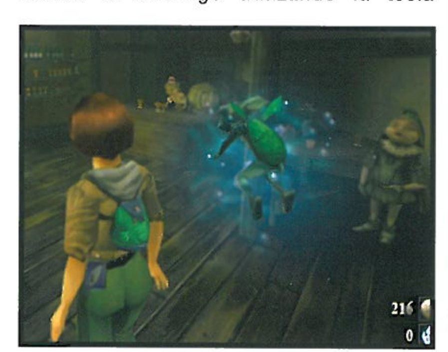
Las fases de combate entre hadas se van intercalando con las fases de aventura

Zanzarah ofrece también opciones multijugador, imaginación a raudales en el diseño y la ambientación de los escenarios, gráficos notables y mucho sentido del humor. Pese a tratarse de un título de bajo presupuesto, tiene virtudes que hacen que se resista a la etiqueta de juego menor. Al contrario, es grande por original, bien acabado y capaz de traer a compatibles una fórmula de juego dinámica y variada de las que suelen triunfar en formato consolas.

Nada como un buen chapuzón en una laguna mágica.

Amy debe explorar boscosos parajes para encontrar hadas.


Los frenéticos combates sirven para acumular experiencia y dinero.



Los habitantes de Tiralin sí saben como montar una buena fiesta.



El encanto visual de *Zanzarah* está fuera de toda duda.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Rage • EDITOR: Proein • PRECIO: 47,95 €

MOBILE FORCES



Van pasando los años, **aparecen nuevas aceleradoras, mejores motores** gráficos y con ellos nuevos juegos diseñados en oficinas y no en garajes, que llegan **con la intención de destronar a *Counter Strike*.** Hasta el momento, **nadie ha conseguido hacer sombra a su éxito**.

Por J. Ripoll







VEREDICTO

Pese a sus escasos niveles, la sencillez de sus gráficos y los limitados alicientes de su modo individual, *Mobile Forces* se salva como un entretenimiento sin pretensiones. Una buena opción para los amantes de *Counter Strike* que siguen esperando que un día de estos se edite *Team Fortress 2*.

6,5

M*obile Forces* es un arcade en primera persona diseñado principalmente para ser jugado en Internet o red local. Eso sí, incorpora bots más que solventes para quien carezca de los elementos anteriores. Pero aunque puedas jugarlo solo, sin módem ni amigos, olvídate de encontrar una historia que hilvane las diferentes misiones, disponibles todas ellas desde un inicio. Incluso *Unreal Tournament* tiene una trama más cuidada.

Crazy Taxi

La principal innovación de *Mobile Forces* es la posibilidad de conducir o ir de copiloto en cuatro tipos de vehículos diferentes. Los hay lentos y rápidos, blindados y descubiertos, pero todos ellos se controlan en tercera persona y con suma facilidad. Aunque a uno le gustaría poder emplear el ratón para dirigir el movimiento, los cursores sirven a la perfección, ya que las colisiones contra paredes y columnas no provocan grandes desperfectos en tu vehículo. Aun así, la física ha sido cuidada, pero los diseñadores han optado por centrarse en la acción en detrimento de un realismo que daría a los combates un ritmo más lento. Tus coches explotan, pierden velocidad si están dañados por las balas enemigas e incluso se paran si alguien les dispara a las ruedas.

A pesar de tanto esmero en la que es principal novedad y atractivo del juego, a uno le queda la sensación que su uso en combate es poco relevante. Sí, sirven a la perfección de taxis para agilizar el traslado de una base a otra e incluso se pueden atropellar a unos cuantos enemigos, pero ni siquiera incorporan armas.

PARA TODOS LOS GUSTOS

Aunque son ocho los modos de juego, cuatro de ellos destacan por encima del resto, sobre todo para jugadores curiosos e inquietos.



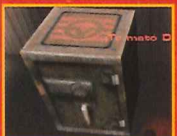
DETONACIÓN

El colgante de tu cuello anda cargado de dinamita. Será mejor que encuentres la llave que la activa lo antes posible y te dirijas al cuartel enemigo para accionarla. Si no, tú y tu equipo seréis carne picada cuando el tiempo se acabe.



CAPTURA DEL TRAILER

La clave es encontrar un Jeep bien cargado de explosivos y aparcarlo en la base enemiga. Pero claro, los malos también cuentan y es probable que intenten apearte del vehículo antes de que logres tu ansiado objetivo.



CAJA FUERTE

Similar al modo asalto de *Unreal Tournament*. Debes hacerte con el oro que esconde la caja fuerte o defenderla. Se trata de completar el asalto en menos tiempo del que tardó el equipo contrario cuando tú defendías.



CAPITANES

Sólo conseguirás puntuar si eliminas al jefe del equipo contrario. No sufras, porque el radar te indicará constantemente dónde se encuentra. Los inconvenientes llegarán cuando te des cuenta de que está bien acompañado.

Las batallas se desarrollan en once inmensos escenarios, en los que eres testigo de explosiones fotorrealistas en aeropuertos o presas, estaciones polares o trenes, en medio del oeste o en un museo que contiene los mejores cuadros del mundo. Aun así, la falta de variaciones climáticas y el pobre diseño de armas y objetos dejan en muy mal lugar a unos diseñadores que han contado para la ocasión con un motor gráfico nada dudoso, el de *Unreal*.

El rey sigue en pie

Ese lastre supone un golpe del que no se puede recuperar ningún candidato que pretenda ofrecer seria resistencia al "Rey *Counter*". Y eso no es nada: el sistema de elección de armas es el habitual en este tipo de juegos, incorporado al inicio de la partida y limitado al tipo de escopetas que uno elija. No existe la opción de ampliar el armamento según el dinero recaudado, con lo cual se acaba echando en falta una mayor variedad. Sea cual sea el arma elegida, pesada o ligera, la rapidez de tu personaje no se ve alterada, con lo cual es muy posible encontrarse en mitad de un combate on line donde todos los soldados eligen armamento pesado, por lo que se da pie a batallas sin sentido.

Gráficos vulgares, escasez de armas, mala historia, mapas demasiado grandes para desarrollar un versus... Uno solo de esos problemas serviría para enterrar a la gran mayoría de juegos, pero no es definitivo en el caso de los arcades en primera persona. Pese a tanto lastre, la experiencia garantiza no pocas horas de diversión. Eso sí, siempre que uno cuente con un cibercafé a buen precio o una conexión de vanguardia.

La incorporación de vehículos no basta para destronar a Counter Strike



Quizás el rifle de francotirador no sea el mejor recurso para este combate.



La ametralladora sólo es útil en posiciones resguardadas.



Da malas órdenes a tu pelotón y todos acabarán rellenos de pólvora.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Deck 13 • **EDITOR:** Cryo Interactive • **PRECIO:** 29,95 €

STEALTH COMBAT
Ultimate War

Por G. Masnou

También el mundo virtual, como el planeta, se empeña en seguir dando vueltas sobre su eje. Esta vez le ha llegado **el turno a los juegos de acción con vehículos**, que parecen reproducirse por generación espontánea. **Próxima parada, algún rincón del futuro**.

Marco: uno de tantos futuros presididos por el caos. Guión: dos poderosas facciones enzarzadas en un conflicto nuclear. Género: según reza la publicidad de la caja, "un cóctel explosivo de acción, estrategia y simulación".

Stealth Combat es un voluntarioso intento de llevar la mecánica de juegos como *Hostile Waters* o *Wargasm* un poco más lejos. Para aspirar a tal hazaña, los desarrolladores de Deck 13 han potenciado aspectos como la variedad de objetivos a completar durante las misiones, añadido gran cantidad de vehículos terrestres y aéreos y simplificado la mecánica del desarrollo. No obstante *Stealth Combat* se queda a años luz de sus dos juegos de referencia, ya que carece de la profundidad estratégica del primero, de la calidad gráfica del segundo y del perfecto control sobre las unidades de ambos. A este rosario de infortunios hay que añadirle la falta de opciones multijugador, algo imperdonable en un juego cuya mayor virtud reside en el manejo colectivo de varias unidades.

No todo son adversidades

Aun así, el pausado desarrollo de las dos campañas (25 misiones) resulta francamente divertido. La mayoría de misiones requieren el uso del sigilo y algo de pericia en el manejo del radar, aunque es en las fases de acción donde el juego brilla con más fuerza. Enfrentarse a la IA de las unidades enemigas es todo un reto, especialmente en los niveles más avanzados. También destacan los agradables paseos en el interior de los vehículos aéreos, con una dinámica más cercana a la de un simulador espacial que a un juego de acción táctica. Son este tipo de detalles los que rescatan a medias este producto. No ofrece nada que no hayamos visto antes, pero en el terreno de las sensaciones puede considerarse una propuesta entretenida, adecuada para superar casi sin darte cuenta una de esas calurosas y largas tardes de verano.



El mapa resulta fundamental para conocer la posición de nuestros objetivos.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 450; 64 MB de RAM

aDeSe +16

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: inglés.

VEREDICTO

Un producto sin pretensiones que puede presumir de su correcta relación calidad precio. Sus principales virtudes tienen que ver con su capacidad para entretener a jugadores poco exigentes, así que puedes echarle un tiento si no te apetece ahorrar para un producto con algo más de empaque.

5,5



Los enemigos aéreos no son rival para un carro Scorpion.

FOTOS QUE CORTAN EL ALIENTO Y QUE HACEN VIVIR EL WRC DESDE DENTRO







Nº3 YA EN TU QUIOSCO

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Massive Development • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 29,95 €

AQUANOX

Tras el fin de la saga *Descent*, el retraso de la nueva obra de Chris Roberts (*Freelancer*) y las decepcionantes experiencias siderales de LucasArts, **se hacía necesario creer en *Aquanox***. Al menos **sus imágenes parecían alimento suficiente** para la esperanza.

Por J. Ripoll

Para amnésicos, desmemoriados y recién incorporados a este mundo tan rico en decepciones, es necesario recordar que *Aquanox* es la continuación de *Archimedean Dinasty*. Se trataba de un buen juego de acción arcade en primera persona, publicado hace unos años con éxito de crítica en todos los países y éxito de ventas sólo en alguno de ellos. Este triunfo dio a la joven empresa alemana Massive Development lo que siempre había soñado: el tiempo y el dinero necesarios para trabajar en el diseño de un motor gráfico sin rival en nuestro continente. Este motor, llamado Krass, probablemente se convierta en la herramienta básica para muchos de los juegos que empiecen a desarrollarse en los próximos meses.

Poderío gráfico

Ésa es la clave para entender la existencia de *Aquanox*, un juego con muchas deficiencias pero que cumple su papel: el de servir de excusa para presentar el portentoso motor Krass en sociedad. Es más una demostración de poderío gráfico que de conocimiento de los mecanismos que hacen que un juego te enganche. Pese a todo, queda la frustración de pensar qué habría pasado si hubiesen invertido el mismo tiempo en crear un buen juego que acompañase semejantes gráficos.



Emerald Flint tiene un poco de héroe y otro tanto de rebelde solitario. Viste y habla como un adolescente despreocupado de teleserie norteamericana, y ganaría un concurso de bebida al Mickey Rourke de sus mejores días. Durante una de esas noches de borrachera, al protagonista le roban la nave, excusa perfecta para que en las primeras misiones lleves una cafetera submarina que avanza tan rápido como uno de esos Panda que abundaban en la Transición.

Por fortuna cada vez que completes un encargo, ya sea del gobierno, de un tabernero o del vecino del quinto, te recompensan con créditos que debes ir guardando en hucha de porcelana hasta tener los suficientes para ampliar el arsenal de tu particular Nautilus de todo a cien. O adquirir otra nave mejor. Pese a que la diferencia entre ellas sea grande sobre papel, en cuanto entras

FICHA TÉCNICA

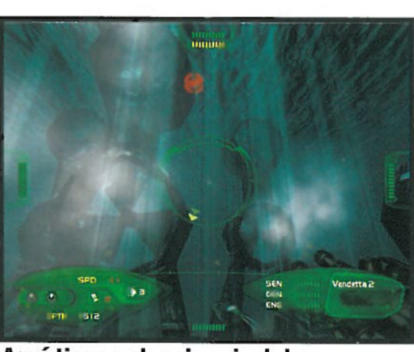
Procesador y memoria
Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 750; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 16 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: castellano · Voces: inglés





Aquí tienes el mejor nivel de *Aquanox*. Disfrútalo.



Los cuadros de texto resultan de parada obligatoria antes de las misiones.



Ten presente que tanto polígono exige un buen ordenador.



El diseño de las naves enemigas no es demasiado original.

en combate, la percepción es la de estar siempre a bordo del mismo vehículo y enfrentarte siempre a los mismos enemigos. De hecho, las naves rivales hacen del ataque frontal su único recurso y en la acción se echan de menos escenarios interiores, como túneles submarinos, o situaciones en las que, por ejemplo, debas sortear unos obstáculos que dañasen unas naves en cuya física se ha trabajado muy poco.

Pero el relativo fracaso del juego no radica en la escasa inventiva de sus diseñadores, que ofrecen una y otra vez las consabidas misiones de escolta, supervivencia e incluso un vergonzoso paseo en el que debes atravesar unos puntos de control marcados en el radar. No. El gran problema está en que uno no sabe a qué juego está jugando. Es demasiado lento para considerarlo heredero de *Descent* y derivados, y carece de las opciones estratégicas que permitirían llamarlo simulador. Queda claro entonces que aquí tenemos otro ciudadano ilustre de la superpoblada Tierra de Nadie.

En lo más profundo del océano

Tampoco es ideal el sistema de menús de este juego sin apenas curva de aprendizaje. No se pueden cambiar los controles ni las configuraciones gráficas en mitad de una partida, y lo que es peor, antes de cada misión debes soportar decenas de pantallas de texto en las que diferentes personajes dan consejos o detallan objetivos sin que se te permita elegir ni respuesta ni destino. En *Aquanox* al héroe no lo vives, lo viven por ti.

A tal procesión de defectos debía ponerle freno alguna virtud. Bien, esa virtud es mayúscula. Es tal la grandeza visual de este arcade en primera persona, sus efectos de luz, las explosiones y el detalle de los edificios, que no son pocos los instantes en los que el poder de las imágenes hace olvidar todo lo demás.



UNA SOMBRA ILUSTRE

ARCHIMEDEAN DYNASTY

En las Navidades de 1997 llegó *Archimedean Dinasty*, un arcade espacial de nombre impronunciable diseñado en Alemania. La primera parte de *Aquanox* contaba con más de cincuenta misiones, unos gráficos poligonales que nada tenían que envidiar a la mejor competencia y, sobre todo, una historia sólida que no abusaba de secuencias cinemáticas como sí ocurría en la saga *Wing Commander*. Para desgracia de Massive Development, su salida al mercado internacional coincidió en tiempo con la secuela de *Privateer*, una referencia inevitable para entender el género. Y pese a que el tiempo ha sido más cruel con este último, fue el juego de Origin el que acaparó toda la atención.





Explosiones espectaculares. Para todos, menos para los tripulantes de la nave.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** 4D Rulers • **EDITOR:** Cryo Interactive • **PRECIO:** 29,99 €

GORE

Por J. Ripoll

El gore cinematográfico fue algo más que un desfile de vísceras y sangre, se trataba de **un intento de rejuvenecer** el cine de terror **a través de la irreverencia y el exceso.** Un nivel de trasgresión que ya querría para sí más de un arcade de medio pelo.

Unos cuantos minutos bastan para saber que la ópera prima de 4D Rulers es uno de tantos juegos de acción de serie B con referentes en películas como *Soldado Universal*. Aquí también hay una lucha entre dos bandos de los que apenas sabemos algo más que el nombre e incluso un protagonista mitad hombre mitad robot con escaso carisma. Quizás es que llevo demasiados arcades malos en el cuerpo y mi hígado no da para más, pero títulos como éste logran que una medianía como *Soldier of Fortune II* me parezca pura excelencia y que mi listón baje unos cuantos peldaños más. Mejor no será exigirle al juego de acción en primera persona del mes su cuota de innovación y darse por satisfecho si adopta la fórmula clásica con algo de dignidad. Vamos, que cubra unos mínimos, lo justo para que el jugador persistente le dedique un par de tardes sin pensar que está perdiendo el tiempo.

Títulos como éste logran que Soldier of Fortune II me parezca pura excelencia

Los errores de siempre

Cuando el motor gráfico de un juego es excelente y los escenarios son enormes, uno entiende que los tiempos de carga entre misión nos recuerden a la época del Spectrum. Pero si tras minutos de espera te encuentras con unas callejuelas sin vida en las que sólo destacan unas bellas luces de neón, es razonable pensar que se podía haber trabajado mucho más en la depuración del código. Y eso no es todo, aunque asumas que sólo habrá una ruta posible de salida, que el resto de las puertas permanecerán cerradas por mucho que lances unas cuantas bombas H, tal vez te sorprenda oír cómo una ventana se rompe, ver cómo salen trozos de cristal de ella y comprobar que sigue intacta. Es decir, que *Gore* pertenece a la superpoblada cofradía de la verosimilitud cero.

Si todos esos defectos pueden atribuirse a deficiencias propias de quien empieza o carece de medios, la inclusión de un



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +18)
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 16

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Cuenta con unos gráficos más que dignos y numerosas armas y enemigos, elementos que pueden ser suficientes para algunos jugadores. De todas formas, su cansina reiteración de errores ya vistos y la falta de imaginación y encanto lo condenan a la fosa común de los arcade de sobre.

5,5



Ejemplo de enemigo sin sentido que a algunos resultará gracioso.



Para impedir el paso, nada como una máquina indestructible.



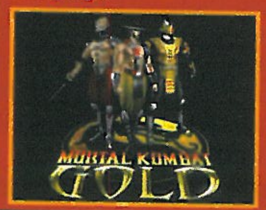
En los áticos de los rascacielos hay más vida de lo que parece.

SANGRE FÁCIL

Aunque *Gore* no ofrezca el espectáculo de sangre y mal gusto que uno podría esperar, existen títulos que sí hicieron de esas características sus principales virtudes.

MORTAL KOMBAT

Posiblemente no pueda considerarse uno de los grandes juegos de lucha de todos los tiempos. Pero la posibilidad de decapitar a tu oponente, sacarle las vísceras o arrancarle los brazos han convertido la saga de Midway en capítulo importante de la historia del videojuego.



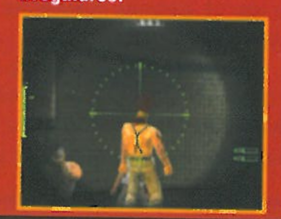


BLOOD

Tanto el original como su secuela ofrecían no sólo el espectáculo más sangriento que uno haya visto en un PC, sino incontables momentos de terror. Eso, unido a una amplia gama de armas y unos enemigos con personalidad, dio lugar a una saga que mereció mejor suerte.

SOLDIER OF FORTUNE

El gran valedor del irregular juego de Raven fue la violencia hiperrealista que ofrecía. Los cuerpos tenían numerosas zonas de impacto y eso consiguió que los combates cobraran un interés mayor. Por desgracia el diseño de niveles y el argumento eran irregulares.




Un combate con puños en medio del salvaje oeste.

tutorial de paso obligado en un título tan convencional como éste es casi un pecado. Tampoco se entiende la carestía de vídeos que ayuden a introducirse mejor en la trama. Da igual, porque la historia apenas da para ser episodio malo de *Stargate* y pierde coherencia según avanzan los niveles, no sólo por el sinsentido de los mismos (sigo sin entender qué hace un escenario del oeste en mitad de una trama futurista), sino por el incomprensible diseño de los enemigos. Uno ya da por hecho que serán incapaces de buscar refuerzos, protegerse o devolverte las granadas que lances, pero querría creer que todos ellos seguirían un mismo patrón. Pues no, hay monstruos obesos que beben gaseosa, mujeres cyberpunks que empuñan ametralladoras y karatekas con una máscara similar a la de Jason X, todos con animaciones bastante deficientes.

En cuanto al modo multijugador, mejor pasar página. Los movimientos son pésimos, los mapas, simples adaptaciones de los del modo individual y las opciones de lucha en ellos no van más allá las clásicas captura de bandera y deathmatch.

Nostalgia por Daikatana

No niego que si uno no espera nada del juego y reniega de otros estilos, tal vez se divierta con *Gore*, con su enorme dificultad y sucesión interminable de enemigos. En el terreno de lo meramente subjetivo, de las sensaciones esporádicas de una tarde, de una hora, es donde mejor se mueve. De hecho, no tiene más fallos que muchos de sus compañeros de estantería, pero es esa saturación de títulos mediocres, que apenas ofrecen nada relevante, la que me está empujando hacia la tolerancia cero.


Sin duda este atardecer es la mejor postal de *Gore*.


En algunas fases cuentas con aliados de ejemplar torpeza.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Torus Games • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** 29,99 €

LE MANS 24 HORAS

Audi ha dominado las últimas temporadas, pero **hay muchas marcas tras la gloria**: Ferrari, Mercedes, Chrysler, BMW o Porsche aspiran a la victoria en **la prueba reina de la resistencia automovilística**. Veamos de qué eres capaz en su versión virtual 1.5.

Por A. Guerra


Las repeticiones ofrecen los tradicionales ángulos televisivos.

Las 24 horas de Le Mans alcanzaban este año su 70 aniversario, una oportunidad magnífica para que Infogrames editase la versión 1.5 del juego basado en tan popular prueba automovilística. Se trata de una conversión directa desde consola realizada por Torus Games (*Carmageddon: TDR 2000*). Y se nota.

El apartado gráfico deja bastante que desear. Pese a que los fondos son fotorrealistas, la definición de los coches es pobre con avaricia. El movimiento, aceptable, se ve perjudicado por la inclusión de exagerados haces a partir de los 200 km/h. Lo mejor es la transición día noche, los cambios de sol a lluvia y el modelado de las sombras. Entre unas cosas y otras, queda una imagen de conjunto correcta, sin más, que deja un cierto sabor agridulce.

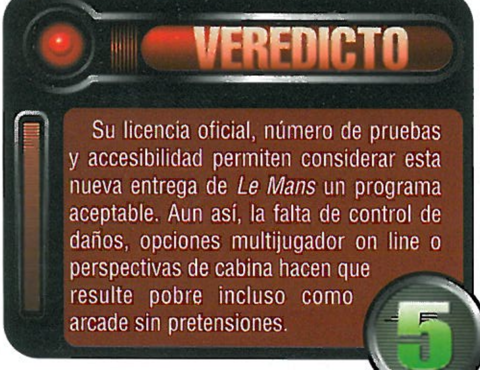
Todo en un día

Las carreras se basan en una física arcade. La ausencia de daños es notoria, como lo es que no se pueda conducir desde el interior de la cabina o que el apartado multijugador no vaya más allá de una simple pantalla dividida. Pero tiene sus virtudes: los modos de dificultad e IA permiten hacerse carreras a medida; podrás seguirla con cámaras de persecución, sobre el capó, morro o trasera, y hay 12 circuitos disponibles, dos de ellos en Cataluña.

Disputar carreras rápidas, campeonatos (ocho distintos) y vueltas contrarreloj está bien, pero por supuesto es la prueba de resistencia la que se lleva la palma. Ya sea con vehículos GT, prototipos abiertos o cerrados (70 en total), desde 10 minutos a 24 horas, el juego captura la trascendencia y emoción de aguantar día y noche al volante, dando cientos de vueltas sólo interrumpidas por las entradas a boxes (donde puedes guardar tu progreso).

Hay pistas en sentido inverso, niveles de combustible y desgaste de neumáticos (con tipología y adherencia), los mecánicos están convenientemente animados y se pueden variar ligeramente las prestaciones de los motores. Sí, se puede pasar un rato divertido con *Le Mans 24 Horas*, pero como arcade es muy sencillo y si buscas un simulador, no lo encontrarás aquí.







Tienes cinco cámaras a elegir durante la carrera.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Wizard Soft • **EDITOR:** Friendware• **PRECIO:** 42,00 €

Por G. Masnou

PRIMITIVE WARS

No sólo del mundial de fútbol y de sushi viven los coreanos. Allí también tienen la sana tradición de **programar juegos para PC**, especialmente de estrategia. *Primitive Wars* es uno de ellos, aunque, vistos los resultados, **mejor será que se dediquen al fútbol**.



Los humanos repelen el ataque de varios esqueletos demonio.

No, no esperes un *Warlords Battlecry* con un toque prehistórico. Ni siquiera esperes un juego de estrategia en tiempo real como tantos otros. La propuesta de Wizard Soft es algo mucho peor, un juego trufado de errores técnicos y de concepto que le condenan a la más absoluta mediocridad. El primero de ellos, un paupérrimo sistema gráfico que priva al jugador de cosas tan esenciales como un zoom, rotación de la cámara o la posibilidad de elegir la resolución de pantalla, que por real decreto es de 800 x 600 en 32 bits. Esta dejadez tiene continuidad en el planteamiento de la campaña. Las cuatro razas a elegir (elfos, humanos, demonios y tyranos) disponen de capacidades y poderes mágicos que resultan muy atractivos y variados, pero esta virtud queda claramente oscurecida por la linealidad y poca diversidad de objetivos en las 48 misiones de la campaña. Ni siquiera los toques de rol, la supuesta gran baza de este juego, logran salvar el conjunto de la quema.

Rol vaporoso

El juego ofrece la posibilidad de mejorar las capacidades de tus unidades mediante la acumulación de puntos de experiencia. Sin embargo, esta opción queda frustrada en la práctica por un nivel de dificultad mal calibrado que hace que las unidades ordinarias rara vez sobrevivan a más de tres trifulcas seguidas. Y claro, si no sobreviven, no acumulan experiencia. Pero eso no es todo, porque la escurridiza y tramposa IA también hace su papel en esta siniestra función. El control y la administración de tropas son también sencillamente caóticos, ni siquiera se pueden realizar formaciones y la interfaz es entre primitiva y nefasta. Si a ello añadimos una mecánica poco depurada y batallas más cercanas a las melés de rugby que a cualquier trifulca que se precie, completamos uno de los lotes más pobres con los que nos ha tocado lidiar en bastante tiempo. Entre los aspectos positivos, cabe mencionar que el juego incluye opciones multijugador y un editor de escenarios y está localizado a nuestro idioma. Lo demás, compañeros, es silencio.



Cada tribu dispone de un cabecilla con poderes especiales.



El aspecto gráfico es digno de un juego de principios de los noventa.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 550; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

No te quepa la menor duda, más que una mala inversión, este juego es un error: cada minuto que dediques a él es tiempo cruelmente perdido, tiempo que podrías dedicar, por ejemplo, a productos más coherentes, con mejor acabado y mucho menos aburridos. Como *Warcraft III*.

3





A veces se nos venden a precio de novedad productos que no lo son tanto. Por ejemplo, **de los tres lotes de ampliación** recién editados por la prestigiosa compañía Just Flight, **sólo uno puede considerarse una verdadera novedad**. Los demás son... otra cosa.

Ampliaciones Just Flight
FS2002 Y CFS2

Por E. Artigas "Tuck"

No es oro todo lo que reluce, y este refrán es perfectamente aplicable a algunas de las presuntamente nuevas ampliaciones de *Just Flight* para *Combat Flight Simulator 2* o para *Flight Simulator 2002*. ¿Presuntamente? Pues sí, porque dos de ellas son expansiones que en su momento ya analizamos, sólo que no estaban disponibles para *FS2002*. Se trata de *Harrier Jump Jet* (ver GL 7) y de *Captain Speaking 2002* (ver GL 11).

En el caso de *Harrier Jump Jet*, resulta indignante que una ampliación que data del primer trimestre de 2001 y pensada para *CFS*, *CFS2* y *FS2000* se pretenda seguir vendiendo con la excusa de que ahora es compatible con *FS2002*. En aquella ocasión ya comentamos que era una simulación mediocre, con aviones modelados de forma espartana. Los Harrier ni siquiera podían despegar y aterrizar en vertical debido a limitaciones en el modelo de vuelo. Y sentimos comunicarte que eso sigue igual. La única diferencia respecto al primer *HJJ* es que se incluye un nuevo escenario, el aeródromo de entrenamiento en Yeovilton, y algunos aparatos nuevos. En fin, mejoras tan pobres que no justifican la reedición de este título, aunque ahora sea compatible con *FS2002* y el manual esté en español.

Otro que tal

Algo a la vez parecido sucede con *Captain Speaking 2002*. Seguimos escuchando las conversaciones con el ATC, esta vez en *FS2002*. Es una reedición con las mismas 37 aventuras de la ampliación original, pero se han mejorado algunos detalles, como la inclusión de frecuencias realistas del ATIS (servicio de información meteorológica), en lugar de una estándar.

Para terminar, una ampliación que sí es nueva: *Combat Jet Trainer*, que reproduce el reactor de entrenamiento Aero L-39 Albatros y el escenario de la base de Konotop. El manual también está en español y describe perfectamente los procedimientos a seguir. El detalle, tanto del avión como del escenario, es digno de admiración. Aunque el modelo de vuelo sea correcto, al hacer barrenas éstas resultan anárquicas (como todo aparato en cualquier simulador de Microsoft). Si te atrae este avión, el programa no va a decepcionarte.


***Combat Jet Trainer* permite rodar por la base de entrenamiento militar de Konotop, reproducida con gran detalle.**


Los paneles de cabina de *Captain Speaking 2002* son impecables, aunque no haya cabina virtual.

CAPTAIN SPEAKING 2002	7,5
DESARROLLADOR: Jean Pierre Joyeux	
PRECIO: 47,95 €	
REQUISITOS MÍNIMOS: PIII 500; 64 MB de RAM	

COMBAT JET TRAINER	7
DESARROLLADOR: Captain Simulations	
PRECIO: 47,95 €	
REQUISITOS MÍNIMOS: PII 400; 64 MB de RAM	

HARRIER JUMP JET	4,5
DESARROLLADOR: Alpha Simulations	
PRECIO: 47,95 €	
REQUISITOS MÍNIMOS: PII 400; 64 MB de RAM	



Además de la versión rusa, *Combat Jet Trainer* incluye la versión "Agressor" americana del Aero L-39 Albatros.

ACCIÓN

Por J. Ripoll

Mientras la boca sangra

Nunca creas a los dentistas. Mienten más que los diseñadores de videojuegos. Hace siete días, antes de quedarse con mis tres últimas muelas del juicio, una mole de casi dos metros de ancho y largo que bien podría servir como enemigo final para *Doom III* me aseguró que en breve haría vida normal, que la boca me dolería poco y la cabeza nada. Mintió. Siete días después me he convertido en una versión descolorida del Louis Armstrong más hinchado, adicto a los programas de mediodía conducidos por periodistas que hacen de la demagogia bandera y de la faja necesidad. Entre tertulia y antibiótico, he ido haciendo balance de los millones de líneas de código que he jugado estos últimos tiempos. Y creo que eso ha empeorado mi enfermedad.

Me he dado cuenta de que estoy cansado de ser el héroe que pena día y noche por los mismos mundos

Me he dado cuenta de que estoy cansado de ser el héroe con corbata o vaqueros, melena o barriga que pena día y noche por los mismos mundos una y otra vez. Tan pendientes de minucias técnicas que a los pocos minutos el jugador pasa por alto, los diseñadores de PC han acabado siendo los parásitos de honor de universos como los de *Alien*, *Blade Runner* o *Seven*, convirtiendo al usuario en poco más que un Bill Murray sin marmota. Pero todo podría cambiar si los técnicos que quieren ser artistas fuesen más a menudo a un cine o videoclub, a un museo o tienda de cómics y viesen que hay vida más allá del tópico. Que sus juegos destacarían por encima de tanta competencia sin personalidad si sus referencias o las herramientas para llevarlas a cabo fuesen otras.

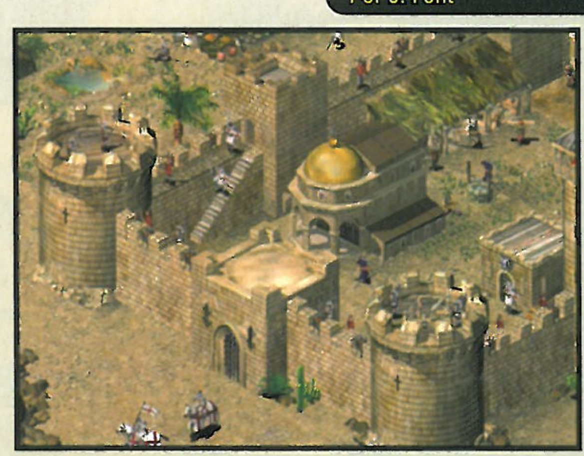
Quién sabe si un par de juegos diseñados con técnicas como el *celi shading* o más títulos arriesgados como el futuro *Tron 2.0* servirían para refrescar un paisaje saturado de neones que obliga a un pobre enfermo a ver antes la tele que el monitor. ■

jripoll@ixoiberica.com

ESTRATEGIA



Por J. Font



Nuevo escenario

Encontrar una ambientación atractiva puede determinar el éxito de un juego. Llevamos más de una década sin Telón de Acero y parece que por fin los desarrolladores empiezan a aceptar que el gélido enfrentamiento entre americanos y rusos es cosa del pasado. Hay opciones que nunca pasan de moda, como altas dosis de fantasía en mundos futuristas o medievales, pero muchos apuestan por incluir elementos que apelan a nuestras inquietudes más reales. Al igual que se ha multiplicado la atención que prestan libros y películas al terrorismo, la situación en Oriente Próximo y el Islam, también los videojuegos se están dejando arrastrar por esa moda.

Cada vez se aprecia más en el mundo virtual la sombra del 11 de septiembre

La actualidad, una vez más, se ha prestado a echarle un cable a los atribulados desarrolladores. A falta de rusos, ¿qué tal una de integristas islámicos? Porque cada vez se aprecia más en el mundo virtual la sombra del 11 de septiembre. Varios juegos en desarrollo recogen el testigo de *World War III*, que apostaba por sumergir al jugador en un enfrentamiento a gran escala entre la alianza occidental e Irak.

El caso más claro es sin duda *Generals*, la próxima entrega de *Command & Conquer*, en la que abundarán los escenarios urbanos con minaretes, arena y palmeras, más que probable referencia a Afganistán. El prometedor *Stronghold: Crusader* también nos traslada a Oriente Medio, pero no el actual, sino el de hace unos cuantos siglos. En este título de estrategia medieval podrás elegir entre dos facciones irreconciliables: cristianos e infieles. En cuanto a *Crusader Kings*, un juego parecido al popular *Europa Universalis*, se está apostando por situarlo también en un desierto trufado de camellos y palmeras.

Así que la veda parece abierta. El conflicto entre civilizaciones que últimamente abruma a las mentes más paranoicas del mundo occidental ya está empezando a colarse en nuestros monitores. ■

jfont@ixoiberica.com



AVENTURAS

Por G. Masnou

El impuesto revolucionario

El dinero no cae de los árboles, y tener una buena colección de videojuegos exige mucho. Para colmo, es fácil equivocarse: ¿quién no ha malgastado 50 euros o más en algún juego prometedor que luego resultó ser un insufrible fiasco? Cierto, existen demos y revistas especializadas que pueden ahorrar más de un disgusto, aunque las primeras tienen la mala costumbre de aparecer semanas o meses más tarde que el juego completo y las segundas no dejan de basarse en opiniones con las que puedes coincidir o no. Conscientes de ello, los desarrolladores de Quantic Dreams han lanzado una propuesta de alto riesgo y al mismo tiempo muy prometedora. Un juego suyo, *Fahrenheit*, abrirá de forma oficial la veda de los seriales aventureros informatizados. Si el público responde, puede que nos encontremos ante una nueva forma de comercializar los videojuegos. Se publicará un episodio mensual que los interesados podrán descargar desde la misma página oficial (www.fahrenheitgame.com) por un precio aún por confirmar pero en principio módico. A priori, las ventajas son claras: si el producto no colma las expectativas del consumidor, éste podrá ahorrarse al menos una parte de su valioso dinero.

Fahrenheit abrirá de forma oficial la veda de los seriales aventureros informatizados

¿Funcionará? Tal vez, ya que la fórmula de pago mensual lleva años alimentando generosamente las arcas de algunas de las desarrolladoras más poderosas del planeta gracias a propuestas multijugador masivas como *Ultima Online*, *Everquest* o *Asheron's Call*. Pero *Fahrenheit* es otra cosa, dado que por primera vez propone una fórmula de pago fraccionado para jugadores solitarios. Y ofrece aventura cruda, acción en pañales y algo de intriga televisiva. Veamos cuál es la respuesta que merece este tan innovador como en el fondo lógico experimento. ■



gmasnou@ixoiberica.com

CARRERAS

Por A. Guerra



Ilusión digital

Quién iba a pensar hace 10 años que los autores de *Pinball Dreams* serían eje central de una columna de carreras. Pero sí, los suecos de Digital Illusions están completando una andadura profesional envidiable volcando su plenitud creativa hacia el mundo de las cuatro ruedas. Varios de sus esfuerzos permanecen inéditos en España, caso de *S40*, *STCC*, su secuela o el reciente *V8 Challenge*, sólo disponible en Australia.

Pero también los hay sobradamente conocidos. Qué decir a estas alturas de *Motorhead* y sus deportivos de fantasia en entornos urbanos nocturnos endiabladamente veloces. Este juego que destaca por su elegancia y valor plástico ya tiene secuela en camino (para consola). Y no olvidemos su obra cumbre, *Rally Masters*, uno de los juegos del género más logrados de los últimos tiempos.

Digital Illusions está volcando su creatividad en el mundo de las cuatro ruedas

Actualmente, tras firmar un importante acuerdo con Microsoft, tienen en desarrollo *Midtown Madness 3* (para consola), una licencia que sin duda les iba a pelo. Y triunfan con su *Rallisport Challenge*, del que se ha confirmado en la E3 que tendremos versión PC en breve (¡menos mal!).

Contará con más de 25 coches oficiales, docenas de tramos y la atractiva combinación de hasta cuatro modos de carrera en un mismo título, desde los más tradicionales a modos arcade, conducción sobre hielo o ascenso. Y daño realista, multijugador, vehículos sorpresa de los años 80... En fin, que tiene un no sé qué especialmente atractivo que al que suscribe le hace confiar a ciegas. Es lo que podríamos llamar ilusión digital, y nuevamente espero que se haga realidad. El talento de estos suecos es evidente, así que me pregunto cómo convencerles para que continúen trabajando por mucho tiempo (para PC, a ser posible). ■

aguerra@ixoiberica.com



DEPORTES

Por A. Jiménez



Más gestión

Queremos más juegos de manager. El mercado está receptivo a acoger con los brazos abiertos los títulos que nos sitúen al frente de un equipo. Eso explica la longevidad y éxito de series como *PC Fútbol* y *Championship Manager*. Otras casas de software han comenzado a realizar sus propios juegos de gestión balompédica. Y digo yo, ¿no sería más interesante abordar otros deportes?

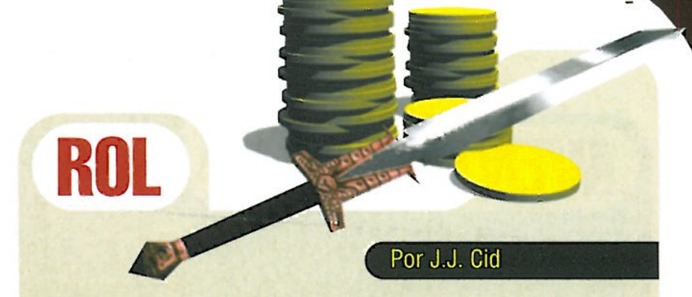
Las bases están claras: mercados de fichajes, canteras, alineaciones, disposiciones tácticas, decisiones de carácter económico y un sinfín de posibilidades estratégicas al alcance de la mano. Lo reconozco, quiero vivir la intensidad del entrenador señalando el sistema, el tipo de defensa, los desmarques, las rotaciones y los cambios de ritmo. ¿Acaso la muerte de *PC Basket* se llevó consigo toda posibilidad de disfrutar una fórmula de éxito probado en otras especialidades deportivas?

Lo reconozco, quiero vivir la intensidad del entrenador señalando el sistema, el tipo de defensa, etc.

Parece que no, porque aquí viene *Cycling Manager 2*. Presentado por el ciclista cántabro Óscar Freire y sin duda aprovechando que *Eurotour Cycling* está fuera de carrera, los franceses de Cyanide se han propuesto poner en cabeza de pelotón su nuevo programa, que llega a España de la mano de Friendware en perfecto castellano.

Una treintena de equipos oficiales (Euskaltel Euskadi, Jazztel Costa de Almería...), hasta 180 etapas reproducidas en 3D, decenas de miles de kilómetros de carretera y multijugador para 20 usuarios son algunos de sus números más llamativos. Se refuerza la cantidad y calidad de las decisiones estratégicas en lo deportivo y económico, los gráficos subirán muchos enteros y habrá más parámetros de personalidad que mejoren la IA. Y es que el deporte no empieza y termina en el fútbol. ■

ajimenez@ixoiberica.com



ROL

Por J.J. Cid

El final de la espera

Pocos juegos han suscitado tanta expectación como *Neverwinter Nights*. En el tiempo transcurrido desde que tuvimos noticia de su desarrollo hasta su lanzamiento, este juego ha generado un reguero de información en los medios especializados. Las notas de prensa sobre su desarrollo se alternaban con las noticias del culebrón de su distribución protagonizado por BioWare, Interplay e Infogrames. Ya sea por una causa u otra, el juego ha estado durante meses en boca de todo el mundo. Cada nueva captura y cada nueva especificación anunciada servían de espoleta para las ansias de los cientos usuarios que lo esperaban como agua de mayo.

Neverwinter Nights se presenta justamente cuando el terreno está más abonado para la llegada de juegos del género. El mercado actual es receptivo con los juegos de rol. Esto, lejos de ser un inconveniente por la elevada competencia, se ha convertido en una ventaja para *Neverwinter Nights*. Entrando en liza con los títulos disponibles actualmente, el juego de BioWare solo encontraría rivales de su peso en *Morrowind* y *Wizardry 8*. El segundo de ellos puede que permanezca inédito en España y el otro, siendo tan bueno o mejor que el propio *Neverwinter Nights*, no tiene la popularidad necesaria para aguantarle un par de asaltos.

Neverwinter Nights no tiene más que un par de competidores de peso: Morrowind y Wizardry 8

En unos meses estaremos en condiciones de analizar qué juego se habrá llevado el gato al agua, el que mejor parado salga del veredicto de los usuarios. La peor noticia para los competidores de *Neverwinter Nights* es la certeza de que, además del tirón inicial, este juego encontrará cientos de adeptos cuando se empiecen a propagar sus virtudes en el mejor de los canales publicitarios: el boca a boca. ■



jjcid@ixoiberica.com

SIMULACIÓN



Por M.A. "Gadget" González



Ya están aquí...

Con el anuncio en el E3 del nuevo *Warbirds Korea* y con el ya avanzado desarrollo de *Target Korea*, parece que la simulación de vuelo on line esté entrando ahora en la era del reactor. Sin embargo, esta tendencia dista mucho de ser una novedad. Recordemos que el extinto *Air Warrior* ya representaba de forma más o menos convincente el combate on line con reactores y que incluso llegó a tener una arena dedicada. Pero esta conocida simulación no estaba exenta de limitaciones: los aficionados nos encontrábamos con bastantes carencias a la hora de combatir a 500 nudos.

Los aficionados a los reactores podrán combatir on line en arenas basadas en la guerra de Corea

Para compensar las limitaciones de *Air Warrior*, nació *Warbirds*, que nos permitía pilotar el Me.262, primer caza a reacción operacional, pero cuyo uso estaba sujeto a restricciones históricas. Por este motivo, nunca llegó a ser muy popular. El sucesor de *Warbirds*, *Aces High*, también incluye el reactor de Messerschmitt, pero al piloto virtual on line no se le permite acceder a él hasta acumular más de 200 victorias, por lo que tampoco es un avión muy difundido.

Pero parece ser que los aficionados a los reactores ya podrán dar rienda suelta a su pasión por la velocidad y combatir on line con los Sabres, Panther y MiG-15 en arenas que finalmente representan de forma convincente el conflicto de Corea. Ánimo, que ya falta menos para que podamos disfrutar de simuladores multitudinarios del tipo *Falcon-X On Line*. ■

magonzalez@ixoiberica.com

ON LINE



Por S. Sánchez

Empujón consolero

Con frecuencia nos quejamos de lo relativamente difícil que es encontrar en Internet a alguien que juegue con nosotros a según que juegos. Pero la solución a este problema puede venir de donde menos podíamos esperar hace tan solo unos meses: nada más y nada menos que del extraño mundo de las consolas.

Por supuesto, los propietarios de "centrales de entretenimiento doméstico" como la PS2 o la Xbox no van a ponerse de la noche a la mañana a jugar a *Everquest* o *Dark Age of Camelot*, porque estos juegos son la antítesis del ideal de diversión instantánea en que se basan las consolas. Pero hay algunos títulos que pueden atraer por igual a jugadores de ordenador y de pantalla televisiva, y *Final Fantasy* , la saga que ha llenado los bolsillos de Square-Soft, es un perfecto ejemplo de ello.

No es de extrañar que haya sido *Final Fantasy XI* el juego elegido para que la PlayStation 2 debute en el tortuoso mundo del juego on line. En el futuro, el juego será convertido a PC en una versión compatible, de forma que jugadores de ambas plataformas podrán compartir un trozo de Red. Aunque no aumente el número de jugadores dispuestos a sentarse frente a un compatible para jugar on line, los chicos de la consola vendrán a hacernos compañía. De todas maneras, tendremos que pedirles que se armen de paciencia hasta que todo funcione según la teoría. Y es que a los jugadores de consola, nada acostumbrados a que no baste con arrancar el juego para que todo vaya a pedir de boca, no va a hacerles ninguna gracia que *FFXI* sea casi injugable los primeros meses de funcionamiento debido al tipo de problemas (saturación de servidores, incompatibilidades) a los que hace años nos habituamos los adictos al PC. ■

Final Fantasy XI permitirá que jugadores de PlayStation 2 y de PC compartan un trozo de Red



sergis@ixoiberica.com

Y luego dicen que los juegos son caros. Puede que enchufarse a la más rabiosa novedad no esté al alcance de todos los bolsillos, pero **invertir en** un buen título de **línea económica siempre es una buena opción**, propia de jugadores astutos y consecuentes.

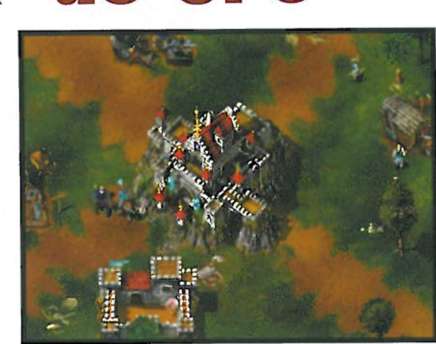
TZAR Edición de Oro



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Haeminont Multimedia
EDITOR: FX Interactive
PRECIO: 9,95 €

Esta edición de oro de uno de los éxitos sorpresa de las últimas temporadas incluye el *Tzar* original y cuatro campañas independientes, una de ellas creada para la ocasión y hasta ahora inédita. Las tres ya conocidas son *El poder de la corona* (la campaña que incluía el juego cuando fue editado en su forma original), *El Cid y la Reconquista* y *El Rey Arturo y Excalibur*. Un total de 35 misiones de buena estrategia histórica y mítica a la que se añade la exclusiva *El imperio de Gengis Khan*, que incluye más misiones y 17 nuevos personajes.

Pese a ser resultado del trabajo de una compañía modesta y semidesconocida, la búlgara Haemimont Multimedia, este juego puede considerarse pionero en la



explotación de ideas que se han hecho muy populares últimamente. En concreto, la combinación de estrategia en tiempo real con ambientación medieval mítica (y exótica, porque pocas veces visitarás en el mismo juego la Europa eslava feudal y la Inglaterra sajona), elementos de rol y aventura en el desarrollo de las campañas y combates que se suceden a ritmo muy ágil. Su principal atractivo está en la ambientación y la forma en que una compleja historia se integra en una fórmula de juego abierta y flexible.



ORIGINAL WAR

Se trata de un juego de estrategia en tiempo real que te permite visitar la prehistoria para acumular exóticos recursos y amaestrar orangutanes. No destaca por la originalidad de su sistema de juego, pero su curiosa trama se ve reforzada por unos buenos gráficos.

Género: Estrategia · Precio: 23,99 €

PATO DONALD CUACK ATTACK

Género: Infantil · Precio: 14,95 €

ON THE TRAIL OF THE WHITE TAIL

Género: Simulación · Precio: 18 €

ROLLESCOASTER WORLD

Género: Simulación · Precio: 19,95 €

MINIATURE WORLD

Género: Arcade · Precio: 9,95 €

SCOOTER CHAALLENGE

Género: Deportes · Precio: 9,95 €

SIMCITY 3000



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Maxis
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 17,95 €

Abran paso a la versión avanzada de uno de los juegos más populares e imitados de la historia virtual. *SimCity* es la escuela en que se han graduado juegos de gestión tan ilustres como *Populous* o *Civilization*. El concepto es tan sencillo como fascinante: eres un jerarca local encargado de convertir un inmenso solar en una ciudad moderna.

Además de construir, se trata de gestionar infraestructuras y servicios, porque muy pocos juegos hasta ahora han tenido tan en cuenta que lo que construyes debe tener escala humana y adaptarse al uso y disfrute de sus habitantes. Los cambios introducidos en esta entrega tienen que ver con la posibilidad de ampliar tu grado de control y opciones de gestión sin que por ello el juego resulte más difícil de la cuenta. Por eso se introducen asesores y ayudas que permiten procesar con mayor facilidad la cantidad de información necesaria para que tu ciudad sea un núcleo de prosperidad y no un sucio infierno suburbano.



NÚMEROS ATRASADOS

¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.























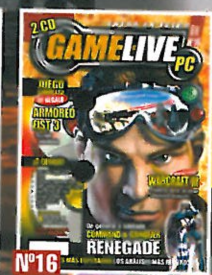




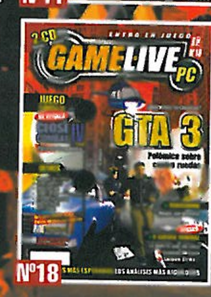














SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 3,57 EUROS por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,18 EUROS por ejemplar:

☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL AGOSTO ☐ nº10

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,78 EUROS por ejemplar:

☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 EUROS por ejemplar:

☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19

+2,15 euros por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ — Oferta válida únicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. — GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Tel.........................

Dirección...

Población..............................C.P..............................Provincia..........................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono con Lluís Ibañez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

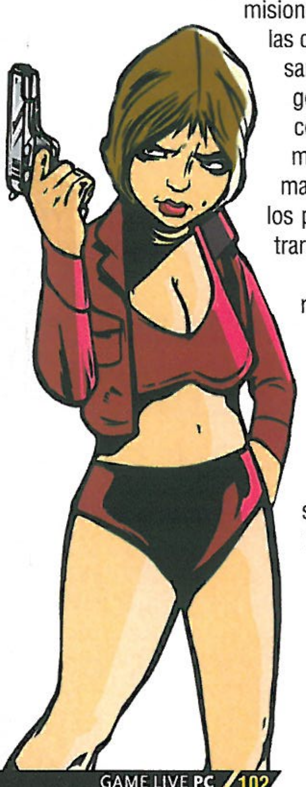
Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

Grand THEFT Auto III

Grand Theft Auto III es **lo más parecido a una versión interactiva de *El padrino*** que vas a encontrar en tu PC. **Un poco de improvisación es casi esencial** para disfrutarlo plenamente, pero **siempre ayuda que alguien** que se lo haya pasado entero **te dé unas cuantas claves**. Y nosotros lo hemos hecho.

Hemos estructurado esta guía de una manera, digamos, personal. Tómalo como referencia, no como una serie de verdades absolutas. En cierto sentido, de ti depende el orden en el que te vayas a enfrentar al juego. Puede que mezcles misiones para uno u otro jefe. No importa, llegarás igual al final. De todas maneras, te aconsejamos que sigas una línea: no empieces a trabajar para alguien antes de acabar las misiones que te asigna cualquiera de tus superiores.

Además de las misiones que siguen la línea argumental prefijada, incluimos las misiones que puedes aceptar en las cabinas, que no son necesarias para terminar el juego. Eso sí, divierten tanto como las oficiales. Además, te ofrecemos los mapas de las ciudades con los puntos en los que encontrarás paquetes extra.



Es una buena idea recorrerte la ciudad de punta a punta, así que aprovecha los momentos en los que te mantienes desocupado para darte un garbeo. Es importantísimo conocer las calles y saber cuál es el atajo más indicado para llegar a determinados lugares. Como comprobarás a lo largo de esta guía, existen un grupo importante de misiones cronometradas en las que tu pericia al volante será puesta a prueba. Conocer las calles te ayudará mucho más de lo que imaginas.



Cuando tengas que enfrentarte a las bandas rivales, procura mantener las distancias. Si puedes, elimina a tus rivales usando el rifle de precisión o las granadas y no te olvides de equiparte con el chaleco antibalas. El atropello también es una buena opción. Cuando puedas, elimina a los malos de turno sin bajarte del coche. Mucho mejor enfrentarte a una situación delicada montado en tu todo terreno que a ir a pecho descubierto. Machadas, las justas.



SUBJUEGOS

Liberty City es la ciudad de los desheredados, los delincuentes y los caraduras. Pero también de las oportunidades. En cualquier esquina te espera un trabajito. No sólo de dar palizas al macarra de turno vive el hombre, también puedes obtener recompensas de una manera más convencional.

Taxista

Una buena forma de ganarte el pan es apoderarte de cualquiera de los muchos taxis que pasean por la ciudad. Cuando montes en el coche, recoge a cualquiera de los clientes y llévalo a su destino. Verás a los pasajeros marcados en el mapa como puntos verdes. Las misiones de taxista son cronometradas. No temas por el daño que pueda sufrir el coche, lo importante es llegar al destino en el tiempo marcado. Y de una pieza. Conducir como un loco tiene su parte positiva y su parte negativa: si no respetas las señales de tráfico, llegarás antes al destino que te asigne el cliente. Ahora bien, una sucesión de golpes descomunales puede provocar la explosión del taxi. Cuando consigas llevar a cien pasajeros sanos y salvos a su destino, tendrás disponible un nuevo modelo de taxi en Harwood, el Borgnine Taxi.

Bombero

Más formas de ganarte el trabajo: roba un coche de bomberos y dedícate a apagar los fuegos de la ciudad. Aparecerán marcados como puntos rojos en tu mapa. Igual que las misiones del taxi, las del coche de bomberos son cronometradas. Tienes un tiempo determinado para sofocar el incendio. Encontrarás un total de treinta fuegos para cada uno de los tres distritos de la ciudad. Si los apagas todos, tendrás acceso al lanzallamas. Esta espectacular arma aparecerá en tu refugio.

Conductor de ambulancia

Pongámonos políticamente correctos. En *GTA III* también hay tiempo para ayudar a los desvalidos. Si quieres poner tu granito de arena en el mantenimiento de la comunidad, roba una ambulancia. Cuando lo hagas, comenzarán las misiones de enfermero. De nuevo, el crono tiene un papel importante en este minijuego. Cuando te pongas en el papel de cualquier voluntario de la Cruz Roja, tendrás que hacer lo mismo que en las fases de taxista: recoger a los pacientes (puntos rosas en el mapa) y llevarlos al hospital. Pero la precaución es mucho más importante. Evita chocar o conducir de manera brusca. Si lo haces, los enfermos morirán antes de llegar a su destino. Para que no se diga que el voluntariado no arroja beneficios, cuando lleves a cincuenta sufridos ciudadanos al hospital, podrás tener acceso a una serie de potenciadores, disponibles en tu refugio. Si doblas la cantidad de enfermos salvados y transportas a cien, tendrás a tu disposición la habilidad para correr y no cansarte nunca. Un esfuerzo bien merece la pena.

PORTLAND



INTRODUCCIÓN

Dame libertad

Después del accidentado viaje, monta en el coche que hay un poco más cerca del furgón y condúcelo hasta una casa franca señalada en el mapa. Allí podrás grabar la partida y cambiarte de ropa. Después de eso, ve al club de Luigi. Mientras nuestro compañero habla con el mafioso, te encomendarán la primera misión.

LUIGI

1 Las chicas de Luigi

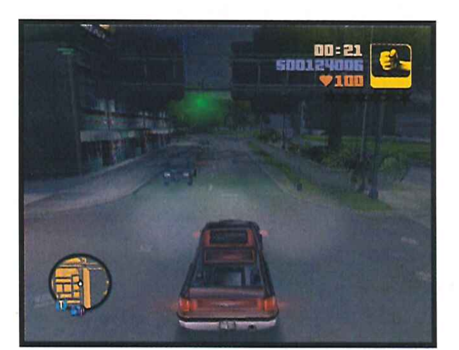
Roba cualquier coche y dirígete al punto marcado en el mapa hasta llegar a la clínica. Lleva la chica hasta el club. Después de esto, podrás elegir entre buscarte la vida por la ciudad o seguir trabajando para Luigi. Te recomendamos esto último.

2 No pegues a mi zorra

Te encargarán que utilices algo de mano dura con un tal Azote, un tipo que está molestando a las chicas de Luigi. Coge el bate de béisbol que encontrarás frente al club, roba un coche y dirígete a la zona marcada. Cuando llegues, baja, dale una buena tunda a Azote, roba su coche, llévalo a un taller para que lo pinten y condúcelo hasta el garaje de Luigi. Después vuelve al club, que estará en el mapa marcado con una L.

3 Lleva a Misty por mí

Ve a los Altos de Hepburn a recoger a Misty. Cuando llegues al parque, haz sonar el claxon para que baje del edificio. Después, conduce hasta el taller de Joey, en el barrio de Trenton. Aunque Joel te ofrece trabajillos, mejor déjalos para después. Sigamos dando el callo para Luigi. Se añadirá al mapa una nueva localización con la J de Joel.



4 Explosiva acción macarra

El chulo de turno está explotando a las nuevas chicas de Luigi. Y eso es malo para los negocios. Es hora de dar un poco de guerra. Recoge la pistola y practica un poco con ella. No le cojas el gusto a apretar el gatillo o llamarás la atención de la policía. Coge el coche y persigue al chulo en cuestión. Va montado en un coche que verás marcado en el mapa. Dale un poco de caña con tu automóvil hasta que se apee. Ése será un buen momento para empotrarlo contra cualquier pared. Así de fácil. Después, vuelve al club.

5 El baile de la policía

Misión cronometrada. Tienes que recoger a cuatro prostitutas para llevarlas a una fiesta que se celebra en la comisaría. Lo mejor es que robes un coche amplio. En un deportivo no caben muchas, así que mejor hazte con un taxi. Después de esta misión, deberás buscar más trabajos en el taller de Joey.

JOEY

1 El último almuerzo de Mike Labios

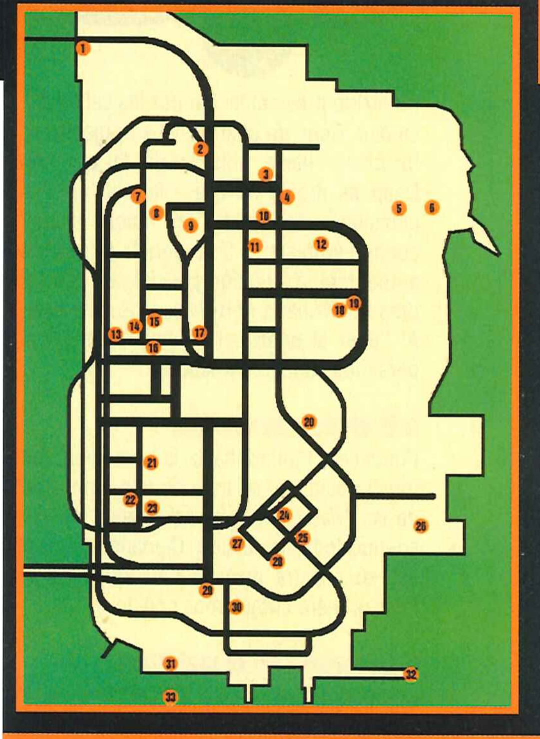
La cosa va de robos, cómo no. Tendrás que aprovechar la hora del almuerzo de Joey para tomar prestado su coche, llevarlo a un taller para que le pongan una bomba y dejarlo de nuevo en su sitio. Ten cuidado y procura no dañar el coche, no se puede notar nada raro. Cuando dejes el coche en su sitio, activa la bomba. Mike saldrá del restaurante, se montará en el automóvil y... En fin, misión cumplida.

2 Despedida a Lee Chong

Lee está dando palizas a los colombianos, así que tendremos que acabar con él. Lo encontrarás en el barrio chino, trabajando en un puesto de comida. Si no tienes arma, equípate con tu 9 mm. Dirígete al puesto del chino entrando por el callejón situado en la parte trasera, así les darás una sorpresa. Acaba con los guardaespaldas. El ruido alarma a Chong, que montará en un coche y se dará a la fuga. Persíguelo y dale caza. Hazlo salir del coche y dale su merecido en cualquier calle, lejos de los ojos de la policía.

3 Van Heist

En esta misión tendrás que hacerte con la furgoneta de la paga. Cada día hace un



SITUACIÓN DE LOS PAQUETES EXTRAS

1 Ve hacia el norte, hasta el final del camino de Harwood.
2 Harwood, en el tejado de la estación de radio Head. Salta sobre los camiones para llegar allí.
3 St. Mark´s, en lo alto de la gasolinera Amco.
4 St Mark´s, dentro de Easy Credit Autos.
5 Playa de Portland, en la mansión de Salvatore.
6 En una repisa debajo de la mansión de Salvatore.
7 Detrás del edificio de Hepburn Heights.
8 En el aparcamiento cercano al teléfono en el que El Burro te daba las misiones, en Hepburn Heights.
9 Entre los árboles de Hepburn Heights.
10 A una manzana de la gasolinera Amco, en un pequeño aparcamiento de St. Mark´s.
11 En la zona de construcción, verás unos baches en St.Mark´s.
12 En el aparcamiento de St.Mark´s.
13 En el tejado del edificio que está junto al club de Luigi.
14 En el tejado del club de Luigi.
15 En el tejado del edificio de enfrente al club de Luigi.
16 En los baños del subterráneo de Chinatown.
17 En la Compañía de Construcción Rápida, en el distrito Red Light.
18 En el callejón más grande de St. Mark´s.
19 En el túnel Tramp, en St. Mark´s.
20 En el techo de Supa Save, en Portland View.
21 En el callejón detrás de Hong Hung Inc. en Chinatown.
22 En el tejado de Chinatown.
23 En el callejón detrás del Roast Peking Duck, en Chinatown.
24 Dentro de la factoría de comida Bitch´n´dog.
25 En el tejado de la farmacia de Trenton.
26 En el tejado de los muelles de Portland.
27 En un patio en Trenton.
28 Enfrente del garaje de Joey en Trenton.
29 En la planta de energía en Callahan Point.
30 En el tejado del aserradero de Trenton.
31 Detrás del Turtle Head Fish Co en Callan Point.
32 Al final del embarcadero en Atlantic Quays.
33 En la isla al sur de Portland, accesible sólo en lancha.

recorrido preestablecido por las calles de la ciudad. Coge un coche y ve empujando a la furgoneta hasta echarla de la carretera. Después monta en ella y llévala hasta los almacenes del puerto. Ten mucho cuidado cuando embistas a la furgoneta porque eso aumentará la atención policial, así que tendrás que robarla entre disparos y choques. Al llegar al puerto, la policía te dejará de perseguir milagrosamente.

4 El chófer de Cipriani

Conduce a Cipriani hasta la lavandería. Pero mucho cuidado, se trata de una emboscada de las Tríadas, así que sal pitando de allí y condúcelo hasta su casa. Cipriano se convertirá en nuestra nueva fuente de misiones. Pero primero cumplamos con Joey.

5 La mofeta en el maletero

Como si fuese una escena de *Uno de los nuestros*, tendrás que deshacerte de un fiambre que adorna el maletero del coche. Sube al auto. Justo cuando lo hagas, verás que los hermanos Farelli van a por ti. Escapa como puedas y lleva el coche hasta la trituradora del puerto. Al llegar, apéate del automóvil... a no ser que quieras formar parte del picadillo.



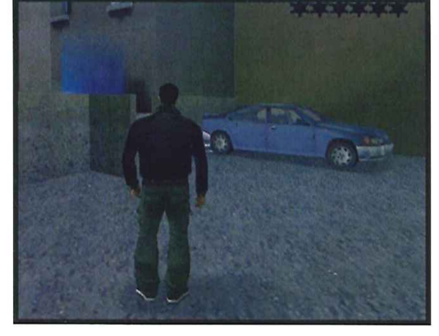
6 La huida

Última misión para Joey. Tendrás que llevar a tres atracadores al banco central. Cuando den el golpe comenzará una espectacular persecución por las calles de Portland. Sólo te podrás salvar metiendo el coche en el taller, que se encuentra cerca de nuestra casa. Cuando el coche esté limpio, lleva a los atracadores al mismo lugar en el que los recogiste.

TONI

1 Sacando la colada

Toni quiere vengarse de las Tríadas: quiere que sepan lo que es un hombre de verdad. Así que, en vez de hacerlo él, te mandará a ti. Cosas de la cadena de mando. Tendrás que ir a la lavandería y dar un poco de guerra. Necesitarás material potente. En el mapa aparece señalado el lugar en el que podrás conseguir grana-



das para destruir las furgonetas de la lavandería. Acércate a las furgonetas de las Tríadas con cautela. Si haces demasiado ruido, las ahuyentarás. Lo mejor es esperar a que se paren en un semáforo, bajar del coche y plantarles una granada. Cuando acabes con las tres furgonetas, la misión habrá concluido.

2 El encargo

Parece que la lavandería quiere cooperar con nosotros después de que hayamos volado sus furgonetas. Están dispuestos a pagar. Tienes que recoger el dinero en el lugar indicado. Como era de esperar, se trata de una trampa. Mandarán a una serie de matones con los que puedes acabar de forma sencilla: marcha adelante, marcha atrás. Y así sucesivamente hasta hacerlos picadillo. Acaba con el último matón (está en la salida de la calle) y ve junto a Toni para devolverle el dinero.

3 Salvatore ha convocado una reunión

Los mafiosos de la ciudad se reúnen. Tendremos que hacer de chófer. Recoge una limusina aparcada cerca del restaurante de Toni y ve recogiendo a los mafiosos. Cuando lo hagas, varias furgonetas te saldrán al paso. Líbrate de ellas y lleva a los tres capos a casa del Padrino. Salvatore se mostrará muy contento con tu forma de trabajar y estará dispuesto a hacerte algún que otro encarguillo.

4 Tríadas y tribulaciones

Una misión no muy difícil, pero sí larga. Tendrás que eliminar a los tres jefes de las Tríadas. Para ello, Toni nos deja a dos de sus mejores hombres. Al comienzo de la misión, tendrás que robar un coche lo suficientemente resistente y amplio como para resistir embestidas y transportar a tus compañeros. Te aconsejamos el modelo "Mafia", muy rápido y sólido.

Matar al primer jefe es sencillo: se encuentra en el centro del barrio de las Tríadas. Podrás atropellarlo sin problemas. El segundo está en la zona en la que encontraste a Lee Chong. Ve a pie y acaba con él con la ayuda de tus compañeros. Ahora vayamos a por el tercero. Está dentro del almacén de pescado, cerca del puerto. Para entrar, tendrás que robar una de las furgonetas de pescado de las Tríadas. Las encontrarás por la zona. Con la furgoneta en nuestro poder, nos abrirán las puertas del recinto. Para acabar con el tercer jefe de forma sencilla, haz una pasada por la puerta trasera del almacén. Con esto provocarás que el jefe salga del edificio. Atropéllalo tantas veces como haga falta.

5 El pez globo

Es hora de acabar con las Tríadas de una vez por todas, así que destruiremos su cuartel general usando un camión de basura debidamente equipado con explosivos. Tienes dos minutos para llevar el camión hasta el almacén. Ten cuidado. No lo dañes demasiado: los explosivos son delicados. Aparca el camión entre los dos depósitos de combustible que encontrarás en la parte de atrás, activa la bomba y sal corriendo de allí mientras zumba el plomo. La bomba hará explosión y acabarás con las Tríadas para siempre.



SALVATORE

1 Carabina

Tendrás que llevar a la hija del Don a la discoteca. Primero pasa por el puerto y averigua el lugar exacto en que se celebra la fiesta. Un contacto te revelerá la ubicación. Llévala al lugar. Desgraciadamente a la policía (siempre tan oportuna) le da por hacer una redada. La hija de Salvatore se dará a la fuga, así que tendrás que llevarla a casa, con persecución policial de dos estrellas incluida.

2 Cortando la hierba

Salvatore sospecha de uno de los hombres de Luigi. Tendrás que aparcar cerca del taxi que lo lleva a casa después del trabajo y seguirlo. Hazlo con cautela. Las sospechas de Salvatore son correctas. Cuando descubras el pastel, atropella al traidor.

3 Bombardea esa base

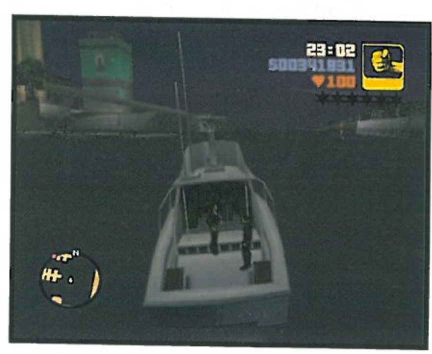
Necesitaremos la ayuda de 8-Ball para poner una bomba en un petrolero altamente vigilado. Pero el genio de las bombas necesita tener el barco limpio de enemigos para realizar bien su trabajo. Ve a buscarlo. Te dará un rifle de precisión. Ve hacia la zona del barco y elimina a los vigilantes. Si tienes problemas para apuntar con las teclas, usa el ratón. 8-Ball se esconderá entre las cajas mientras haces el trabajo sucio. Sitúate en lo alto del edificio adyacente al barco y ve eliminando



con tu rifle a los vigilantes. Dispara primero a los de la rampa de acceso y después a los de la izquierda para más tarde acabar con los de la derecha. Hecho esto, 8-Ball podrá colocar la bomba.

4 Últimos deseos

Última misión antes de cantar la victoria definitiva. Tendrás que "limpiar" un coche "manchado" (los mafiosos son únicos en el uso de eufemismos). Rumbo a la trituradora. Cuando nos acerquemos al coche, María, la hija de Salvatore, nos advertirá de que todo es una trampa y que el automóvil está lleno de explosivos. Te pedirá que te reúnas con ella



en el puerto. Es hora de largarse de la ciudad. Nuestro destino: Staunton.

MISIONES TELEFÓNICAS

LOS BURROS

1 TURISMO

Una carrera. Tendrás que llegar a los puntos de paso sin que el tiempo se te eche encima. Para asegurar la victoria, lo mejor será coger un coche rápido, obviamente. El de la policía puede servirnos perfectamente. Conduce con precaución, procura no salirte del circuito y evita dañar el coche. Si conduces lo bastante deprisa, nuestros adversarios caerán por el camino y daremos la vuelta al circuito en primera posición.

2 YO GRITO, TÚ GRITAS

Ahora nos toca acabar con la mafia que acosa a un actor porno. Coge el maletín con explosivos y la furgoneta de helados. Déjalos cerca de su escondrijo, usa el mando a distancia para hacer sonar la melodía y espera a que los capos se vayan acercando. Luego explosiona la bomba.

3 JUICIO POR FUEGO

Más lecciones para las Tríadas. Tu misión consiste en liquidar veinte malos en dos minutos. Para tan delicada tarea, te prestarán un lanzallamas. No es muy difícil freír a los malos en el tiempo establecido. La única pega es que te ganarás el odio definitivo de las Tríadas, así que a partir de ahora ándate con ojo cuando pases por su barrio.



4 GRANDE Y VENOSO

Un ladrón un tanto despistado llamado Spank le ha robado la furgoneta a un distribuidor de material pornográfico. El ínclito Spank ha dejado las puertas traseras de la furgoneta abiertas dejando un rastro visible hasta su escondrijo. Deberás ir recogiéndolas, darle su merecido y repartirlas adecuadamente en el barrio de Red Light. Para ello cuentas con 24 segundos. Por cada paquete recogido, se añadirá un segundo al contador. Tu carrera contra reloj terminará en el puerto, donde debes bajar de la furgoneta y darle una paliza a Spanks. Si tienes tiempo, repara la furgoneta antes de entrar en el barrio de las Tríadas. Nos la pueden destrozar y acabar con el trabajo que tanto esfuerzo nos ha costado.

MARTY CHONKS

1 EL CRIMINAL

Marty tiene problemas financieros. Una sanguijuela bancaria le está chupando la sangre y quiere acabar con él. Chonks tiene concertada una cita en la puerta del banco, así que iremos a recoger al director para llevarlo hasta Marty. Chonks acabará con él y meterá el fiambre en el coche. Para deshacerte de él, solo tienes que conducir hasta la trituradora.

2 LOS LADRONES

Chonks es un justiciero. Quiere eliminar a toda la chusma. Pero usando un método muy particular. Tendrás que recoger a dos de sus socios traidores. Marty acabará con ellos en su fábrica de comida. Después de que finalice su trabajito, lleva el coche al taller de chapa y pintura para eliminar las evidencias.

3 LA MUJER

Esta vez es el turno de la Sra. Chonks. Marty está harto de



ella, así que nos encarga que la llevemos hasta su lugar de trabajo para que él pueda asesinarla. Esta vez nos desharemos del coche tirándolo al mar. Para no acabar en el fondo y ahogarte en el intento, deja el coche en cualquier borde y empújalo con otro vehículo.

4 EL AMANTE

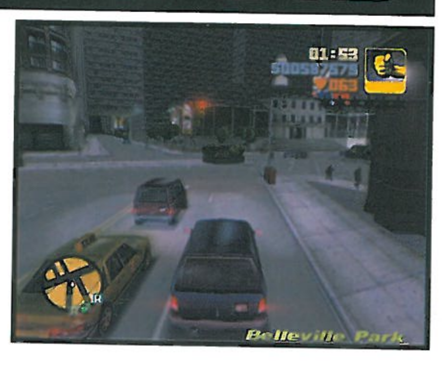
Chonks hace amigos en todas partes. Su difunta esposa tenía un amante que casualmente le debe dinero a Marty. Parece que el amante está ligeramente enfadado. Chonks querrá utilizar de nuevo su sutileza para los negocios. Tendrás que llevar al amante hasta Marty. Recógelo y llévalo hasta Bitching Dog. Tu jefe te estará esperando fuera, pero esta vez las cosas no salen como él espera. El amante se apea del coche y después de una breve charla, dispara a Marty, que cae al suelo. Quien a hierro mata, a hierro muere.

STAUNTON ISLAND

ASUKA KASEN

1 Sayonara Salvatore

Asuka nos ofrece trabajo, pero a cambio quiere que dejemos claro que no estamos al lado de la mafia italiana. Te pedirá que elimines a Salvatore, que suele ir al club de Luigi cada cierto tiempo. Aprovecha que Salvatore regresa del club para eliminarlo. Antes de aceptar la misión, compra el rifle de francotirador. La manera más rápida para llegar a Portland es cogiendo una lancha en el muelle de la casa de Asuka. Cuando desembarques en Portland, roba cualquier coche, cuanto más rápido mejor. Ve al club de Luigi, rifle en mano. Tendrás que llegar por la cuesta de abajo del club, en el mismo lugar en el que cogías las llamadas de Los Burros y bajarte del coche. Avanza poco a poco, pon el zoom del rifle. Un tiro en la sien será suficiente.



2 Bajo vigilancia
Misión contra reloj. Conocerás a Kenji, hermano de Asuka, que te ofrecerá más trabajo si terminas con unos espías de los italianos. Los espías están situados en tres puntos diferentes del mapa, señalados en rosa. El orden más apropiado es el siguiente:

-Primero los que están en la furgoneta: acércate a pie y lánzales una granada para que salten por los aires.

-Después ve al casino, sube por las escaleras hasta llegar a la azotea y elimina a los espías apostados en los balcones.

-Por último ve al parque, en su parte más profunda. Elimina a los espías situados en una especie de isla. Usa la distancia y la cobertura de los árboles para acabar con ellos.

3 Sangra, paparazzi
Nos toca eliminar a un periodista un tanto molesto. El paparazzi se encuentra en una lancha, al lado de la casa de Asuka. Roba una lancha rápida de la policía y comienza la persecución. Mientras lo sigues, no dejes de disparar. Cuando su lancha explote, habrás acabado la misión.

4 Un día de paga para Ray
Asuka te presentará a Ray, un poli corrupto dispuesto a darte trabajo. Pero para poder acceder a su serie de misiones (de las que hablaremos más adelante) tendrás que responder a una serie de llamadas, como si estuvieses dentro de *La jungla de cristal 3*. Las cabinas está situadas en cuatro lugares diferentes: Torrington, West Bellville Park, Liberty Campus y South Bellville Park. Tras contestar a las llamadas, podrás acudir a la cita en los baños del parque.

5 Tanner dos caras
Tanner es un conductor que trabaja para Asuka, pero a ella parece no gustarle, así que nos encargará eliminarlo. Pero hay un problema: en el momento que golpees el coche, la policía se te echará encima. Aun así, tendrás que hacer que el índice de daños de su coche llegue a la mitad,



momento en el que se apeará del automóvil y podrás acabar con él.

6 Cebo
Asuka es consciente de que mucha gente de la ciudad anda detrás de ti, así que te usará como cebo. Tres escuadrones de la muerte (puntos rosas en el mapa) andan en tu búsqueda. Lo que tienes que hacer es atraerlos hasta Pike Creek para que los hombres de Asuka se encarguen de ellos. No te olvides de coger una buena cantidad de armas. Los mercenarios de Asuka son eficientes, pero no pueden terminar con todos los enemigos una vez hayan sido atraídos a la trampa. Cuando hayas acabado con los tres escuadrones, la misión llegará a su fin.



7 Marchando un expreso
Asuka quiere que destruyas una serie de cafeterías, los puestos Kappa Coffee House. Son un total de nueve. Encontrarás cinco en Staunton (parque de Bellville, Newport, Torrington y Punta de Bedford), dos en Portland (Saint Mark's y Trenton) y dos más en Costa Vale (Cala de Cúspide y el aeropuerto internacional). Lo más complicado de esta misión es localizar las cafeterías. Paséate por las zonas que te hemos dicho para que los locales queden señalados en el mapa. Cuando destruyas el primero empezará la cuenta atrás, así que asegúrate de que tienes todas las cafeterías situadas en el mapa. Para destruirlas te aconsejamos un coche pesado como el Cartel Cruiser o el Patriot. Primero acaba con las cafeterías de Staunton, son las que más cerca te quedan. Después cruza el puente y destruye las de Portland. Ve por el túnel hasta llegar a Shoreside Vale.

8 S.A.M
De lo que se trata ahora es de derribar una avioneta. Lo primero que te aconsejamos es que te hagas con armas pesadas. Las vas a necesitar.





Luego ve hacia el punto que marca el radar. Allí verás una lancha. Coge el bote y ve hasta la boya marcada en el mapa. Tienes tres minutos y medio para terminar la misión. Cuando lo creas oportuno, dispara a la avioneta. Después dirígete a la pista de aterrizaje, mata a los colombianos y recoge los paquetes (son ocho). Tu nivel de búsqueda ahora es delirante. Te persiguen tanques y helicópteros. No los derribes: esto provocaría que el nivel subiese mucho más todavía. Tu objetivo es llegar a la zona de construcción señalada en el mapa.

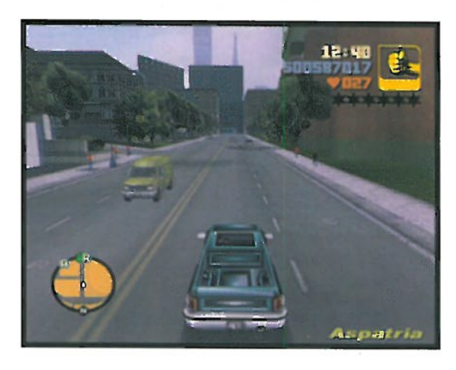
9 Rescate
Se trata de una escena animada en la que no puedes actuar. Asuka ha sido asesinada. Recibirás una carta en la que los colombianos piden 500.000 dólares por la hija de Salvatore. Es hora de acabar con ellos de una vez por todas.

KENJI KASEN

1 Kambu revienta
Tendrás que liberar a uno de los hombres de Kenji, preso en la comisaría. Roba un coche de policía, ve a que le pongan una bomba y mételo en el interior de la comisaría. Haz explotar la bomba. Verás al hombre de Kenji. Recógelo. La policía te perseguirá constantemente hasta que metas el coche en el taller de chapa y motor. Después lleva a Kambu hasta el dojo Yakuza.

2 Grand Theft Auto
Kenji te pedirá que robes tres cochazos para un amigo que al que le debe un favor. Tienes seis minutos, lo que te da dos minutos para cada coche. Además, tendrás que dejarlos en perfecto estado, suerte que justo al lado del punto de entrega está el taller de chapa y pintura. No te preocupes de de los daños causados. Los coches aparecen el mapa.





3 Trato sigiloso

Los colombianos pactan con los jamaicanos, algo que Kenji no quiere ni puede tolerar. Compra un chaleco antibalas, una ametralladora y muchas, muchas granadas. Al principio de la misión necesitas un Yardie, coche rojo con capota color crema: es en el que nos esperan ver llegar. Recoge a tu contacto. Él te revelará el lugar de la reunión. Es en el hospital. Conduce hasta el punto de encuentro. Cuando se apee tu contacto empezará el tiroteo. Retrocede y atropella a los que vengan. Acabar con el resto será pan comido.

4 Shima

Hora de recuperar tres maletines con dinero para Kenji. Los dos primeros no supondrán problema alguno. Cuando vayas a recoger el tercero, descubrirás que ha sido robado. Los ladrones merodean por el jardín de las llamadas telefónicas de Portland. Tendrás que cruzar la ciudad, sea en barco o en coche. Cuando llegues, hazte con un coche pesado y ármate con granadas. Los malos llevan Uzis. Acaba con ellos desde la distancia (a base de granadas) o atropellándolos. Cuando los mates, recoge el maletín y devuélveselo a Kenji.

5 Heroína

Una misión muy fácil. Los camellos de los Yardie están vendiendo droga por la ciudad. Tendrás que atropellarlos. Con que atropelles a ocho será más que suficiente. Localizarás a los camellos gracias al radar: son los puntos verdes del mapa.

RAY MACHOWSKY

1 Silencia al soplón

Nuestro "amigo" Ray está en un aprieto: uno de los soplones va a cantar ante el tribunal. Tendrás que evitar que ocurra. Ray te revelará la ubicación del piso franco en el que la policía esconde al soplón. Dirígete a la casa y cuela una granada por la ventana. Esto hará que el soplón y los policías salgan. Bloquea la salida del callejón y destruye el coche que intenta darse a la fuga. La resistencia que queda ahora puede ser eliminada a base de granadas.

2 Suministro de armas

Tienes que defender el almacén de armas de Ray del ataque de los colombianos. La mejor arma para esta tarea es el rifle de francotirador. Ve matando a los colombianos que se acerquen. Después de la misión, Ray nos hará oportunos descuentos en todas las armas que queramos comprar.

3 Poca evidencia

Otro de los amigos de Ray está metido en líos legales: parece ser que alguien tiene fotos suyas bastante comprometidas. La mecánica de esta misión es sencilla: consiste en golpear la furgoneta que tiene los paquetes "comprometidos" e ir recogiéndolos a medida que caen. Mucho ojo con la policía: tienes dos estrellas de persecución. Cuando acabes este trabajito, Love se mostrará dispuesto a darte más asuntos de los que encargarte.

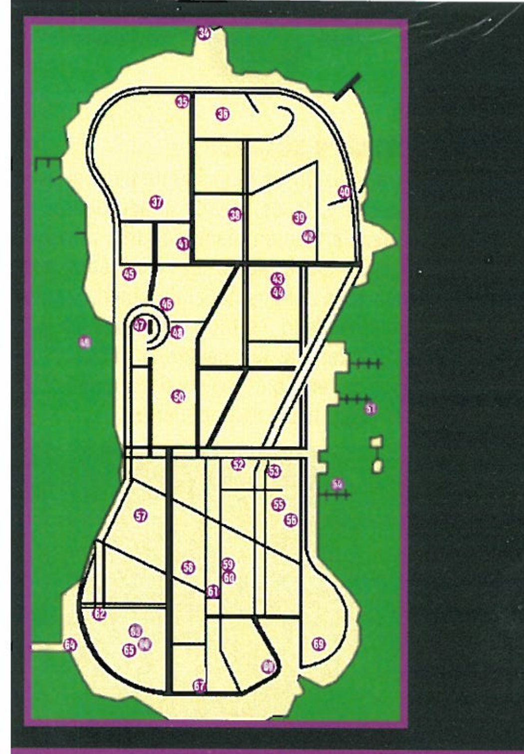
4 De pesca

Roy ha sido traicionado. ¿Adivinas lo que tienes que hacer? Pues sí, eliminar al traidor, que está pescando cerca de la zona en la que vivía Azuka. Roba una patrullera de la policía de los embarcaderos e inicia la persecución. Te lanzará una serie de barriles explosivos, así que ve esquivándolos y acaba con él.



5 Pasta de yeso

Parece ser que el coche que hicimos explotar en la primera misión no acabó con el soplón. Tenemos poco tiempo para enmendar este error. Coge un coche y comienza a embestir a la ambulancia que lo lleva a los juzgados. Con un poco de suerte y habilidad lograrás hacerlo salir. El soplón lleva una chaleco antibalas, así que tendremos que acabar con él al más puro estilo Game Live: a base de rociarlo de obuses con el bazuca.

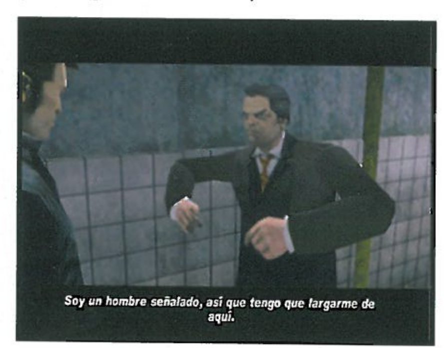


SITUACIÓN DE LOS PAQUETES EXTRAS

34 En la tienda Army Surplus.
35 En el Coliseum.
36 En lo alto del hospital.
37 En el estadio.
38 En el lado este de la universidad.
39 En la zona en construcción.
40 En lo alto del pequeño puente donde están las vigas.
41 En el garaje colombiano.
42 En la zona en construcción.
43 En el callejón que lleva hasta 8-Ball.
44 En Carpak.
45 En el callejón al sur del Coliseum.
46 Saltando desde el puente con la gran curva hasta el tejado del edificio.
47 En la carretera, debajo del túnel.
48 En el campo de baloncesto.
49 En el puente del estadio de Shoreside Vale.
50 Bajo el puente del parque.
51 Al final del muelle sur.
52 En el callejón cerca del puente Callahan en Newport.
53 En el museo.
54 En el muelle al sur del puente Callahan.
55 Detrás de la comisaría.
56 En Newport, camino de la comisaría.
57 Detrás de la iglesia.
58 Al final del callejón de forma siniestra.
59 En el aparcamiento subterráneo de Amco.
60 En el techo de Amco.
61 En el edificio con ventanas de cristal que hay en Bedford.
62 En el cruce, mirando a la intersección.
63 En el tejado del Projects.
64 Detrás de la piedras que hay cerca del muelle.
65 Detrás del edificio que hay en el Projects.
66 En el aparcamiento subterráneo.
67 En lo alto de una paso de peatones.
68 Detrás del logotipo Star Statue.
69 En lo alto del casino.

6 Hombre señalado

Última misión de Ray. Tu jefe tiene el agua al cuello y debes llevarlo al aeropuerto de Shoreside Vale en menos de tres minutos. Coge un coche rápido. La ruta menos peligrosa es la del puente subterráneo. Conduce con cuidado, es muy fácil darse un golpe. Sólo tendrás que seguir las indicaciones de los carteles que hay en el techo del túnel para llegar hasta el aeropuerto.



DONALD LOVE

1 El liberador

Coge el rifle de francotirador, unas granadas y el chaleco antibalas. Para poder entrar en la base colombiana en la que tienes que rescatar al socio de Donald, necesitarás un Cartel Cruiser. Lo puedes encontrar cerca de tu casa, en la zona de construcción. Ve hacia la base. Lanza una serie de granadas por encima de la verja y elimina al resto de los guardias usando el rifle. Mete el Jeep en el recinto y busca a tu objetivo en los garajes de la base. Mucho cuidado cuando abras la puerta: un colombiano con mala leche te estará esperando. Acaba con él, rescata al prisionero y llévalo de vuelta a Donald.

2 Extermina a Waka-Gashira

Las vueltas que da la vida. Ahora tendrás que eliminar a Kenji. Y además, deberás involucrar a los colombianos para que estalle una guerra entre ellos. Coge el Cartel de nuevo y ve al aparcamiento elevado de Newport. En la planta superior está Kenji. No puedes apearte del coche, de lo contrario la misión habrá fracasado, así que la mejor manera para acabar con él es usando el viejo truco del atropello. Para que la cosa sea más fácil, ve moviendo el Cruiser hasta la rampa que hay al otro lado de Kenji, atropéllalo y sal de la zona por allí.



3 Una gota en el océano

Tu jefe te encargará recoger una serie de paquetes que una avioneta lanza en el puerto. Roba una lancha. A medida que vayas cogiendo los paquetes, aumentará una estrella de persecución policial. Cuando tengas todos los paquetes, desembarca, Te persigue toda la policía del planeta. Intenta por todos los medios llegar al taller de chapa y motor, momento en el que la policía dejará de atosigarte. Una vez logrado esto, llévale los paquetes a Love.

4 Grand Theft Aéreo

Ve al aeropuerto. Con el rifle de francotirador mata la los colombianos que están en el hangar y ve junto a la avioneta. El paquete que le tienes que devolver a Donald ha desaparecido. Lárgate de allí y ve al punto que se señala en el mapa. Es una furgoneta. Un nuevo punto, esta vez rosa, aparecerá en el mapa.



En Fourt Staunton deberás recoger el paquete, que está en el segundo piso. Mata a los colombianos y sigue de nuevo el punto en el radar hasta el ascensor. Sal del edificio y regresa junto a Donald Love.

5 Servicio de escolta

Ve al edificio de Donald. De lo que se trata en esta misión es de escoltar a una furgoneta de seguridad. Procura que el vehículo reciba el menor daño posible evitando que los atacantes se acerquen. La misión terminará si la furgoneta llega sana y salva a su destino.

6 Señuelo

A Donald le pisan los talones. Esta misión consiste en evadirte de la policía durante un tiempo marcado en la pantalla y servir de señuelo para que Donald y su socio escapen. Después de mucho correr por las calles, hemos llegado a la conclusión de que lo más sencillo es que te dirijas al taller de pintura de Staunton Island y esperes allí a que el contador de búsqueda llegue a cero. También puedes utilizar el aeropuerto como escondrijo. Esta misión es un infierno. Tienes seis estrellas. Es decir, eres el tipo más buscado de la ciudad. Así que ándate con ojo.

MISIONES TELEFÓNICAS

KING COURTNEY

1 PELEA BLING-BLING

Otra misión de carreras. La cuestión es pasar el mayor número de checkpoints posibles. No hay un recorrido establecido, lo único que tienes que lograr es hacer más checkpoints que tus tres rivales. En total, hay quince puntos por los que debes pasar.



2 JINETE CON UZI

En esta misión, no podrás apearte del coche. Tendrás que eliminar a los Diablos montado en tu automóvil y disparando sin cesar con la Uzi que te da uno de los hombres de Courtney. La cosa es sencilla. Ve a Portland, al lugar en el que recogías las llamadas del Burro, y mata a diez diablos. Cuando lo hayas hecho, vuelve al punto rosa del mapa y termina la misión.

3 REUNIÓN DE COCHES DE GÁNGSTERES

Ahora hay que robar los coches de las bandas rivales. Lo más difícil de esta misión es localizar los automóviles. Ahórrate el esfuerzo, ya te decimos nosotros dónde están:
-Stinger: En Staunton, cerca de la casa de Asuka.
-Sentinel: En Portland, en la zona de Salvatore
-Stallon: En Portland, en la zona de los Diablos.
Cuando hayas robado los coches, llévalos al taller de Newport.



4 LLEGÓ EL REINADO

Misión cronometrada. Sube al coche que verás marcado en el radar. Descubrirás que se trata de una trampa: cuatro furgonetas te han cortado la vía de escape. Evita tocar a los hombres que te salgan al paso, ya que van cargados de explosivos y estallarán al mínimo contacto. Lo que hay que hacer es destruir las furgonetas. Mejor será que esperes a que uno de los hombres bomba se acerque a las furgonetas, momento que aprovecharás para dispararle y hacer saltar todo por los aires.

SHORESIDE VALE

CATALINA

1 El intercambio

Última misión de la parte lineal del juego. Y una de las más duras. Debes llevarle 500.000 a Catalina, que ha secuestrado a María. No te empeñes en conseguir armas, te las quitarán. Asegúrate de tener el índice de vida al máximo. Compra un chaleco antibalas, te hará falta.

Ve al chalet de Catalina. Acaba con los primeros matones que veas. Coge la pistola de uno de ellos. Comienza la contrarreloj. Ve al garaje y súbete en el todoterreno. Pisa el acelerador a fondo y sal de la zona. Si atropellas a algún malo por el camino, baja del coche y quítale las armas. Lo que hay que hacer ahora es dirigirse a una presa. Al salir de la casa, gira a la izquierda, sigue el camino. Cuando llegue a la entrada (custodiada por cuatro colombianos) introdúcete en la zona arbolada. Allí encontrarás un rifle de precisión. Luego mata a los esbirros y



recoge sus armas. Ve matando a todos los colombianos que encuentres a tu paso. Utiliza los contenedores como cobertura para esconderte de su fuego. Tendrás que despejar el camino antes de subir la escalera, matar a los colombianos que están cerca de María y coger el bazuca. Con el lanzamisiles en tu poder, destruye el helicóptero. Secuencia final: chico rescata a chica. Ser el enemigo público número uno también tiene sus buenos momentos.



MISIONES TELEFÓNICAS

D-ICE

1 DINERO UZI

Fácil: elimina a 20 miembros de la banda Purple Nine usando la Uzi desde un coche. Tienen el jersey morado. Los encontrarás en la zona inmediata al teléfono en el que te acaban de dar la misión. Ve acercándote a ellos poco a poco y acribíllalos con la Uzi. Tienes dos minutos y medio para hacerlo.

2 TOYMINATOR

Utiliza los coches teledirigidos (se controlan igual que un coche normal) para acabar con tres furgones blindados cargaditos de SPANK. Sigue los puntos del mapa y acaba con ellos.



3 PREPARADO PARA ESTALLAR

Otra misión cronometrada. En esta ocasión, debes desactivar una bomba que los rivales de nuestro jefe han puesto en su coche. Tendrás sólo dos minutos para llevar el coche al taller (marcado en el mapa). La mejor manera de llegar allí



desde Portland es, tal y como habrás adivinado a estas alturas del juego, utilizando el túnel. Ten mucho cuidado a la hora de conducir: si la barra de daños se llena, saltarás por los aires. En cuanto la bomba haya sido desactivada, tendrás que devolver el coche. Pero ojo, de nuevo habrá que conducir con precaución: el más mínimo rasguño y el coche tendrás que pasar por el taller.

4 LINGOTES DE ORO

Más misiones cronometradas. Ahora hay que recoger una serie de lingotes esparcidos cerca del punto que distingues en el mapa. Antes de empezar, asegúrate de que coges un coche grande y potente: un todoterreno estaría bien. Tienes seis minutos para hacerte con un total de 30 lingotes. Lo mejor es que hagas varios viajes de carga y descarga: a medida que recojas lingotes, la velocidad del coche será menor. Toma diez lingotes y descarga. En tres viajes habrás terminado la misión.

5 REDOBLE

Recoge al hermano de D-Ice (señalado en el mapa) y dirígete al punto de encuentro. En esta misión, solo tienes que acabar con un buen de puñado de Purple Nines. Aunque te superan en número, su habilidad en el combate deja mucho que desear. Si te ves apurado, puedes ponerte detrás del hermano de D-Ice para que haga el trabajo sucio. No te preocupes por su salud, aunque pierda la vida en el combate, habrás ganado tu bien merecido sueldo. Filosofía criminal. La vida es así de dura.



SITUACIÓN DE LOS PAQUETES EXTRAS

70 Al este de la presa
71 Al oeste de la presa.
72 En la torre 1 de la presa.
73 En la central del helipuerto, en la zona inferior de la presa.
74 Detrás del canto rodado, en la esquina de la presa.
75 Detrás del faro más alejado.
76 En el tercer faro, delante de la entrada.
77 En el cuarto faro, delante de la entrada.
78 En la mansión colombiana.
79 En las mesas de picnic.
80 En la factoría de empaquetado falsa.
81 En la arboleda de cedros, en el paso elevado.
82 En el techo de la comisaría.
83 En Pike Creek, detrás de los tambores.
84 Detrás del escondrijo.
85 En los jardines Wichita, en los apartamentos de la entrada.
86 En los jardines Wichita, entre los apartamentos.
87 En Pike Creek, contenedor azul.
88 Detrás del hospital.
89 En el tejado de un gran edificio con un siniestro toldo.
90 En Pike Creek, entre los almacenes Turtle Head.
91 En los jardines Wichita, bajo el puente de madera.
92 En el aparcamiento del aeropuerto.
93 Bajo una ala en un hangar del aeropuerto.
94 En el suelo, cerca de la cúpula del aeropuerto.
95 Bajo un avión en el aeropuerto.
96 Enfrente del aeropuerto.
97 En el subterráneo.
98 En el helipuerto del aeropuerto.
99 En el camino del aeropuerto.
100 Al final del camino del aeropuerto.

Dungeon Siege

Completar la campaña individual de *Dungeon Siege* está al alcance de cualquiera, pero **realizar absolutamente todas las búsquedas** que se incluyen en el juego ya es harina de otro costal. Es por ello que te ofrecemos esta guía para que **no te pierdas ni un solo metro cuadrado** del extensísimo reino de Ehb.

EPISODIO 1: STONEBRIDGE

TIERRAS DE LABRANZA

Se trata de aprender a controlar a tu personaje, mover la cámara y acabar con los enemigos. Para superar esta primera fase, deberás recurrir a la magia. Hazte con el pergamino del hechizo Disparo de fuego que hay en uno de los barriles al lado de la casa, abre el libro de hechizos e introduce el pergamino en la ranura de Hechizo activo 1. Para usarlo, deberás pulsar sobre el indicador que hay al lado del retrato del protagonista.

Dungeon Siege es una carrera de fondo, así que por ahora no te preocupes por la evolución de las habilidades de tu personaje, ya tendrás tiempo para centrarte en ello. En cuanto te hagas con el hechizo Armadura mágica y con el libro *Historia de las Criptas* que hay en el interior de una casa abandonada, avanza por la pared de piedra de la izquierda y hallarás la entrada de la cueva de un oso. Elimina a tan peludo animal manteniendo las distancias con el hechizo Disparo de fuego. Finalmente, hazte con la Armadura de cuero de Altan y con todo el oro de la cueva. Más adelante está la casa en la que realizarás tu primera misión oficial.

BÚSQUEDAS

· BUSCAR A GYORN EN STONEBRIDGE: Te la encarga Norrick nada más empezar el juego. Consiste en viajar a la ciudad de Stonebridge y hablar con Gyorn, que estará esperando al lado de la puerta cuando entres en la ciudad. Como recompensa, te ofrecerá unirse a tu grupo.

· LIMPIAR DE ENEMIGOS EL SÓTANO DE EDGAAR: Te la asigna Edgaar cuando visitas su casa. Ve al sótano y derrota al krug que hay en él. Tu recompensa serán los objetos que encuentres.

CAMINO DE LAS CRIPTAS

Esta fase no tiene demasiado secreto. Debes ir avanzando al tiempo que eliminas enemigos y recoges objetos y oro. Te encontrarás a un personaje llamado Skartis



que te informará de que la única manera de llegar a Stonebridge es a través del camino de las criptas. En el campamento krug sigue por el camino opuesto al indicado por el signo de la cripta. Después, acciona la estatua del ángel y entra en la brecha abierta en el suelo. Tras limpiar la zona del cementerio, deberás cruzar la entrada de la cripta.

CRIPTA DE LA SANGRE SAGRADA

La zona se encuentra casi exclusivamente habitada por esqueletos, gárgolas y un par de enemigos finales duros de pelar. Tras la zona de los cráneos gravados en la pared que escupen fuego, hazte con el libro de magia y los objetos de la izquierda y sigue por el pasadizo de la derecha. Ten en cuenta que hay un corredor secreto situado en la segunda tumba de la izquierda. En él te apoderarás de un martillo. Luego cruza la sala esférica con una tumba en el centro y enfréntate con la terrible Gárgola de rubí. Accede a la habitación contigua, donde una muchacha llamada Ulora será la primera en unirse a tu causa.



CAMINO DE STONEBRIDGE

Un tramo sencillo sin áreas ocultas, búsquedas o enemigos importantes. Liquida cuantos krugs puedas y no olvides dar buena cuenta de Huskar el hechicero. Avanza despacio y ve liquidando a los krugs a tu ritmo, sin alardes.

STONEBRIDGE

Un nivel clave, con cuatro nuevas búsquedas y cuatro personajes dispuestos a unirse a tu grupo. También tendrás la opción de comprar o vender armas, armaduras, escudos, pociones y libros de magia. Incluso podrás adquirir un asno. A continuación te detallamos lo que encontrarás en los diferentes puntos de la ciudad:



1. Encontrarás a Gyorn al lado de los restos de una catapulta. Al hablar con él completarás la búsqueda que te encargó Norrick. Gyorn se ofrecerá a unirse a ti y te hará un encargo (ver búsqueda 1).
2. En el molino de la ciudad hallarás a Alanna, que te pedirá que vayas a la playa y elimines a los skrubs negros que allí habitan. No se trata de una búsqueda "oficial", aunque te aportará experiencia y algún que otro ítem.
3. Mara está en el centro de la ciudad. Te dará información valiosa.
4. En este punto podrás adquirir una mula por 320 monedas de oro.
5. En la herrería se venden y compran armas, armaduras y escudos.
6. Ordus espera junto a una casa en llamas. Te pedirá que recuperes su hacha, que está en la torre de guardia situada más al norte.
7. En este lugar toparás con dos nuevos personajes que pueden unirse

a tu equipo. Zed es un mago de la naturaleza y Rusk, un guerrero que duerme en la parte superior del habitáculo. También debes hablar con Ella, que se encargará entregar un mensaje a su hermana en la ciudad de Glacern.
8. Un lugar santo en el que podrás adquirir pociones, hechizos y libros de magia.
9. Habla con el guarda antes de partir. Te encargará que despejes el camino que lleva a la mina de la Cueva Resplandeciente.

BÚSQUEDAS

- ENTREGAR LOS INFORMES DE GYORN: Habla con Gyorn en la entrada de la ciudad. Te contará que debe encontrar al capataz en la ciudad de Glacern.
- UN MENSAJE DE LA HERMANA: Habla con Ella Riverstarn en la Posada de Etan. Quiere que le entregues un mensaje a su hermana Ada, que está en la ciudad de Glacern.
- EL HACHA DE ORDUS: Habla con Ordus (punto 6 del mapa). Quiere que recuperes su hacha, que está en la torre de vigilancia norte del siguiente mapa.
- DESPEJAR EL PASO DE LA CUEVA RESPLANDECIENTE: El vigilante de la salida quiere que despejes el camino que lleva a la Cueva Resplandeciente. Tendrás que quitar las rocas que bloquean la puerta del siguiente mapa, pero sólo podrás hacerlo desde el otro lado. Para ello, primero debes pasar por la región del cruce de Wesrin.

EPISODIO 2: VIAJE HASTA EL GOBERNADOR

CAMINO DEL CRUCE DE WESRIN

El camino hacia el cruce de Wesrin puede ser arduo si no utilizas algo de estrategia. El protagonista y Gyorn deben combatir con las partidas krugs en primera línea mientras Ulora y Zed les apoyan con armas de largo alcance y magia.

CRUCE DE WESRIN (PRIMERA ZONA)

Una sección larga y rutinaria. El laberíntico diseño te permite atraer a los monstruos y esperar apostado tras las puertas. La mayoría de zonas están aparentemente vacías, aunque aparecerán enemigos por doquier cuando las cruces. Al final de la sección te enfrentarás a la líder de las mucosas.

CRUCE DE WESRIN (SEGUNDA ZONA)

Un festín de lucha caótica. Se trata de una gran zona repleta de enemigos que se abalanzarán sobre ti a cada paso. Avanza despacio y no escatimes a la hora de utilizar pociones de salud. Almacena sólo los objetos más importantes, ya que no podrás llevarlos todos contigo.



CAMINO DE LA MINA DE LA CUEVA RESPLANDECIENTE

Un mapa que solo te llevará unos minutos completar. Una vez el elevador te deje en el interior de la torre, acaba con todos los krugs que encuentres. Luego abandona la torre y sigue por la izquierda hasta llegar ante la puerta bloqueada que lleva a Stonebridge. Utiliza un arco para reventar el barril rojo que hay ante la puerta, luego ábrela y habla con los guardas que hay tras ella. De esta forma habrás completado otra de tus búsquedas.

Unos metros más abajo, darás con un mercader ambulante al que podrás vender tus posesiones para comprar algunas nuevas. Llega la hora de dirigirse a la entrada de la mina. Allí conocerás a Gloern, un forzudo enano que, aparte de unirse a tu grupo, te encomendará la misión de rescatar a un compañero suyo.

BÚSQUEDAS

- RESCATAR A TORG: En la entrada a la mina Gloern te hablará de su hermano y de lo mucho que odia a los krugs. Busca a su hermano para completar la misión.

MINA DE LA CUEVA RESPLANDECIENTE (ZONA 1)

Una sección sencilla a menos que tengas menos de cuatro personajes en tu equipo. Lo más reseñable es que por primera vez vas a enfrentarte a un golem, rival poderoso donde los haya.

MINA DE LA CUEVA RESPLANDECIENTE (ZONA 2)

Se trata de un pequeño habitáculo en el que no hay nada que explorar, sólo unos cuantos krugs y un golem de piedra. De los dos elevadores que encontrarás, es algo mejor utilizar el de la derecha en primer lugar.



MINA DE LA CUEVA RESPLANDECIENTE (ZONA 3)

Elimina al enorme aunque débil gusano de tierra y llegarás hasta una zona llena de enormes escorpiones. No deberías tener demasiados problemas para acabar con todos ellos.

MINA DE LA CUEVA RESPLANDECIENTE (ZONA 4)

Prepárate para grandes aglomeraciones de krugs, un par de golems de piedra y múltiples escorpiones que harán de esta corta área un pequeño infierno.

MINA DE LA CUEVA RESPLANDECIENTE (ZONA 5)

Último peldaño antes de salir de las minas y volver a ver la luz del día. Aquí podrás completar una de las búsquedas encontrando al hermano de Gloern y toparás con dos enemigos terribles: el comandante krug y el comandante terrorífico. Tras cruzar el pasadizo lleno de escorpiones, terroríficos y krugs asesinos, llegarás hasta una zona con varios elevadores móviles. Desplázate a través de ellos hasta llegar a la parte inferior de la mina y luego sigue por el pasadizo de enfrente.

Tras unas pequeñas trifulcas, llegarás a una zona con tres elevadores operativos. El primer elevador te llevará a una habitación sin salida en la que te esperan dos golems de piedra y varios enemigos escondidos tras una pared falsa. El segundo elevador te situará en un lugar repleto de krugs y en el que hallarás al hermano de Gloern. Tu conversación con él completará una de las búsquedas y serás obsequiado con un amuleto mágico.

El tercer y ultimo elevador te situará entre tres golems de piedra. Elimina a los enemigos que te esperan ante la puerta de salida y utiliza el enorme elevador para salir al exterior.

BÚSQUEDAS

- INFORMAR SOBRE LOS HALLAZGOS DE TORG: Habla con Torg tras bajar del segundo ascensor. Te pedirá que informes al Gobernador de Glacern.

CAMINO DE GLACERN

Avanzas por un largo sendero cubierto de nieve y flanqueado por algunos tipos de monstruos hasta ahora inéditos. Aunque se





trate de un mapa de transición, te esperan dos enemigos finales de consideración y una cueva oculta. Antes de iniciar la travesía, dirige tus pasos hacia la parte trasera de la caseta del elevador. Tras hacerte con los ítems correspondientes, avanza hacia el sur en la dirección que marcan los carteles.

A la izquierda de la primera bifurcación hay una cueva llena de unas criaturas de las nieves muy duras de pelar. Accede al interior de la misma y acaba con todas ellas y con su líder. Luego hazte con todos los ítems que tu asno te permita transportar. Vuelve al exterior de la cueva y prosigue hacia Glacern. A los pocos metros, tendrás un enfrentamiento con una tribu de klaws y su cabecilla. Tras este combate, avanza un poco más: Glacern está a la vuelta de la esquina.

GLACERN

Finalmente podrás hablar con el capataz e incorporar dos nuevos personajes a tu equipo. También hay una herrería y una tienda de magia que te permitirán realizar todo tipo de negocios. Te señalamos los puntos importantes:

1. El mago Onoc posee pociones y libros de magia. También hay una búsqueda que se puede completar en la misma ciudad. Habla con el aprendiz Ardun y ayúdale a recuperar sus dos libros. Uno lo tiene Elio (6) y el otro, el arquero de la torre del sur (7).



2. En esta posada podrás hablar con el capataz y completarás de forma automática dos de las búsquedas pendientes. Además, se añadirán dos nuevas misiones a tu diario. También aquí podrás reclutar a dos nuevos compañeros: Lorun, un poderoso mago, y Kroduk el guerrero.
3. Aquí puedes comprar y vender todo tipo de armas, armaduras y escudos. Luego habla con Orlov para añadir una nueva búsqueda a tu diario.
4. En esta casa encontrarás a Ada al lado de una pareja de guardas. Habla con ella y completa de esta forma la búsqueda que te encargó su hermana. Como recompensa, recibirás un anillo mágico. También es recomendable realizar una inspección profunda del sótano de la casa. Tras una pared falsa se esconde un objeto de mucho valor.
5. ¿Quieres otro asno? Pues aquí lo puedes comprar.
6. Habla con Elio para lograr el primer libro de Ardun.
7. Habla con el arquero para hacerte con el segundo libro de Ardun.

BÚSQUEDAS

- **DEVOLVER LOS LIBROS:** Habla con Ardun en la tienda de magia. En el punto 1 del mapa encontrarás más información sobre esta búsqueda.
- **EL HERRERO SIN CASA:** Habla con Orlov en la herrería. Los monstruos han invadido su casa y ha tenido que huir. Para completar esta misión, busca su casa en el siguiente mapa, entra en el sótano y mata a los monstruos.
- **EN BUSCA DE MERIK:** Habla con el capataz en la posada del suertudo Hurggis. Quiere que busques al mago Merik, que ha desaparecido. Lo encontrarás en la última región de las cavernas alpinas. Como recompensa, se ofrecerá a unirse a tu grupo.
- **REFORZAR LA FORTALEZA KROTH:** Habla con el capataz en la posada del suertudo Hurggis. Quiere que ayudes a los legionarios de la fortaleza Kroth. Para completar esta misión, debes hablar con Tarish de la Fortaleza Kroth (capítulo cinco).

EPISODIO 3: EN BUSCA DE MERIK

CAMINO DE LAS CAVERNAS ALPINAS

El camino hacia las cavernas es un mapa de tamaño descomunal con un par de áreas adicionales y un duro enemigo de fin de nivel. En esta zona podrás completar una de las búsquedas encargadas en Glacern, concretamente en casa de Orlov. El camino principal está infestado de enemigos al acecho, así que tómatelo con calma y avanza despacio y con precaución.

En la bifurcación, sigue hacia la izquierda y llegarás hasta la casa de Orlov. Para completar la búsqueda, elimina a todos los monstruos que se hallen en el pequeño sótano de la casa, recoge los ítems, sal al exterior y sigue hacia la izquierda. Allí te espera una tribu braak con su poderoso jefe al frente. Después de la trifulca, accede a la mazmorra de la derecha, un poco más grande que la anterior aunque no especialmente dificultosa. En cuanto salgas, llegarás a las cavernas alpinas.

CAVERNAS ALPINAS (ZONA 1)

Una zona cubierta de espesa niebla con un área secreta que apenas ofrece nada especial. Se accede a ella por las escaleras que hay delante del baúl lleno de ítems. También hay una pequeña cueva en la que sólo encontrarás escorpiones.



CAVERNAS ALPINAS (ZONA 2)

Si posees un equipo lo suficientemente equilibrado, no deberías tener ningún problema. Hay un puzzle que requiere que pulses tres placas distintas, y una de ellas se encuentra en una zona plagada de moscas de hielo. No olvides destruir sus nidos.

CAVERNAS ALPINAS (ZONA 3)

Avanza despacio y elimina a los grupos de moscas y guerreros de hielo de uno en uno. Éstos suelen ir acompañados por un mago que resucita a sus compañeros abatidos y al que debes eliminar lo antes posible.

CAVERNAS ALPINAS (ZONA 4)

Se trata de un área grande con abundantes batallas y dos personajes principales a eliminar. También deberás completar el puzzle de los pulsadores y hacerte con el preciado botín. La estrategia de tender emboscadas funciona muy bien en este nivel si eliges correctamente la zona para realizarla.

CAVERNAS ALPINAS (ZONA 5)

Aquí localizarás a Merik, que te informará de los próximos pasos a seguir. La zona está llena de trampas y enemigos de hielo. El mapa es casi lineal exceptuando las dos áreas laterales del principio. Avanza unos metros y accede a la cueva de la izquierda. En su interior te esperan una veintena de arañas que no supondrán ningún problema. Sal al exterior y accede a la siguiente cueva, un poco más al



este. Multitud de mosquitos acompañados por un dragón te esperan en su interior. Al morir, el dragón te entregará un valioso anillo. Termina de limpiar la siguiente galería de la cueva y luego retrocede hasta el exterior. Sigue hacia el sur mientras eliminas a la multitud de arañas, mosquitos y guerreros de hielo. Tras una escalinata, aparecerá otro dragón y, unos metros más allá, una enorme figura de hielo en cuya parte central descansa un inmóvil Merik. Rompe el hielo que lo encierra y habla con él para añadir una nueva misión a tu diario. Si lo deseas, puedes unirle a tu grupo de héroes. Para finalizar, elimina a los diez guerreros de hielo y al dragón que bloquean la salida de las cavernas.

BÚSQUEDAS

· **EL BASTÓN DE MERIK:** Recupera el bastón mágico de Merik que se halla en la sexta región de la madriguera goblin. Si lo consigues, te harás con el arma mágica más poderosa de todo el juego.

EPISODIO 4: EL CETRO PROTECTOR

TIENDA DE JERIAH

Una necesaria pausa comercial entre las cavernas alpinas y el río subterráneo. Ningún combate digno de mención, sólo algunos enfrentamientos dispersos contra lobos blancos, klaws y alguna que otra mosca de hielo.

RÍO SUBTERRÁNEO (ZONA 1)

Una sección que exige paciencia, ya que abundan las criaturas acuáticas que atacan sin que las veas. La criatura más difícil de batir es el syrrus, que ataca con su aliento



congelado. Toparás con él en la fase final del nivel. Puedes derrotarlo con armas de largo alcance.

RÍO SUBTERRÁNEO (ZONA 2)

Un nivel duro en el que debutan los temibles trog, liderados por varios cabecillas. Explora a fondo el mapa, porque hay varios ítems escondidos. Por ejemplo, encontrarás un cofre bajo el primer puente que cruces.

RÍO SUBTERRÁNEO (ZONA 3)

Un puro trámite. Deberás avanzar con las precauciones necesarias. Aprovecha para regenerar la salud de los miembros de tu equipo.

RÍO SUBTERRÁNEO (ZONA 4)

Tras varios combates sin mayor incidencia, llegarás a una mazmorra cuyos accesos se activan situando objetos sobre una serie de placas. Al final, accederás a una zona inundada que incluye un jefe atacante, un syrrus y una pareja de resistentes fragmentos violetas. Este tramo requiere un poco de paciencia y lucha en equipo.

BOSQUE OSCURO (ZONA 1)

La primera región del bosque oscuro tiene de todo, incluso una amplia área en la que puedes comprar y vender objetos. Las fauces con pinchos serán tu comité de bienvenida a este nivel. Son expertos en rodear al adversario y se cuentan por decenas. Los trolls también resultan una dura prueba, sobre todo por su molesta tendencia a huir cuando las cosas pintan mal.



A los pocos minutos de iniciar tu viaje, llegarás a un pequeño campamento. En este lugar, debes hablar con varias personas, especialmente con Razvan, que está en una de las tiendas. Éste te encargará la caza y captura del jefe de los bandidos (ver búsqueda). También debes visitar a la Madre Zaod, que vende material mágico, y a Yadze, a quien podrás comprar nuevas armas.

A la salida del campamento, se halla Phaedriel, una excelente guerrera que te ofrecerá sus servicios. Cuando abandones el campamento, mantén los ojos abiertos, ya que entre los árboles de la izquierda se esconde un pequeño camino que lleva a la zona de la mina abandonada. No hay nada realmente interesante allí, aunque sí que podrás adquirir gran cantidad de ítems.

Después, vuelve al camino principal. Unos metros más adelante te esperan un jefe troll y sus compinches.

BÚSQUEDAS

· **ENFRENTARSE AL JEFE DE LOS BANDIDOS:** El encargo de Razvan consiste en acabar con un escurridizo líder bandido que se halla en una de las cuevas de la zona del campamento nómada.

CAMPAMENTO NÓMADA

Los salteadores de caminos se encuentran en una zona a medio camino entre dos de las regiones del bosque oscuro. En este mapa hay un total de tres cabecillas, una cueva por explorar, una fortaleza que invadir y una búsqueda que completar. También hay varias criaturas nuevas, en especial, los goracks, que poseen 900 puntos de vida y se te echan encima en cuanto pones un pie en la zona.

La primera parte del mapa se divide en dos claros en medio del bosque. En el primero descansa el jefe de los goracks. En el segundo, toparás con un grupo de bandidos. Unos metros más adelante, hay otro campamento y luego una intersección en la que podrás escoger entre dos caminos posibles. Dirígete siempre hacia la derecha y darás con la cueva en que los bandidos esconden el botín. En el interior de la misma se encuentra también su jefe. Cuando acabes con él, podrás hacerte con una poderosa arma.

Ahora retrocede hasta la intersección y luego en dirección suroeste hasta que llegues a una fuente de energía. Tras ella se esconde un camino que lleva a la fortaleza de los bandidos. En el interior de la misma hallarás a otro jefe. Para finalizar, toma el camino que conduce al oeste de la región.

BOSQUE OSCURO (ZONA 2)

Un área breve que superarías en un suspiro si no fuese porque en ella hay una zona oculta con un personaje jefe y una nueva búsqueda que añadir a tu diario. El color terroso del tramo anterior da paso a una alfombra de hierba llena de bandidos. Lo primero que tienes que hacer es acabar con la bruja perdida, que está en la zona occidental del mapa. Dirígete en línea recta hacia el oeste y luego busca el camino escondido que hay al norte.

Sigue por el camino y llegarás a un hermoso jardín. En su interior te espera una



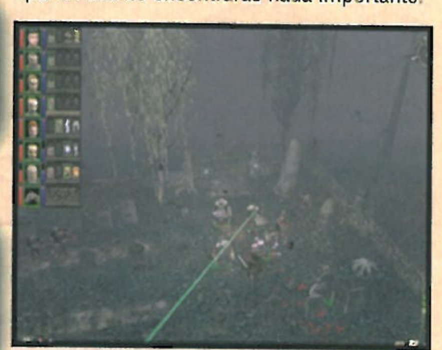
bruja con tendencia a invocar poderosas criaturas en su ayuda. No pierdas el tiempo y abalánzate sobre ella. Un poco más al norte, hallarás una zona con cuatro cofres llenos de oro e interesantes objetos. Ya sólo te resta dirigirte hacia el este y hablar con Azunite, que te asignará una nueva búsqueda. Tras cruzar un par de puentes de madera, llegarás a la región de la ciénaga.

BÚSQUEDAS

· ELIMINAR AL GUARDIÁN DEL TEMPLO: Azunite te pide que purifiques el templo y te da una reliquia que no podrás utilizar hasta más tarde. Esta búsqueda puede ser completada en la segunda región de la ciénaga.

CIÉNAGA DEL ESTE (ZONA 1)

Una zona atiborrada de enemigos y en la que es relativamente fácil desorientarse por la niebla. A los pocos minutos te enfrentarás a la primera hydrack, una criatura parecida al syrrus del río subterráneo pero mucho más resistente. Luego sigue hacia el este y llegarás hasta un cementerio lleno de zombis y gárgolas de bronce muy resistentes. Unos metros más adelante, hallarás el templo en el interior del cual te espera el líder de los zombis. Tras acabar con él y situar encima del pedestal el artefacto de Azunite, completarás otra de tus búsquedas. Hay también una pequeña isla escondida en la zona norte, aunque en ella no encontrarás nada importante.



CIÉNAGA DEL ESTE (ZONA 2)

En esta segunda región no hay ningún zombi por el que preocuparse, aunque sí montones de hydracks a los que eliminar. Entre muchas otras cosas, toparás con un nuevo líder enemigo, otro personaje que incorporar a tu equipo y una tienda en la que comprar y vender.

La zona empieza una vez cruzas el puente (donde se esconde un hydrack). Pronto llegarás a la choza en que se oculta Andiemus, un personaje cuyos servicios resultan caros pero que tiene 26 puntos de magia natural y 26 de inteligencia. Un poco más adelante, hallarás al jefe de los trolls acompañado de un numeroso contingente de su especie. Sigue por la pasadera de madera.

Tras limpiar la zona exterior de las barracas, ocúpate de los numerosos trolls que hay en su interior. Luego avanza hacia el sur y llegarás a la tienda de Verma, en la que podrás comprar un poco de todo, especialmente pociones enormes que te ahorrarán espacio en el inventario.

Llega el momento de dirigirse hacia la entrada de la madriguera goblin, situada al este del mapa. No obstante, si lo prefieres, puedes limpiar antes la pequeña mazmorra que hay en el sureste. No encierra ningún objeto importante, pero sí te servirá para que tus hombres acumulen puntos de experiencia.

MADRIGUERA GOBLIN (ZONA 1)

Una sección plagada de máquinas de guerra y tecnología punta. Empiezas a bordo de un elevador que te llevará hasta la entrada de las minas. El camino hacia el segundo nivel es casi en línea recta y tan solo tendrás que detener momentáneamente tu marcha para cortar el flujo de gas venenoso que impide el paso.

MADRIGUERA GOBLIN (ZONA 2)

Tecnología en acción: tanques con bombas, helicópteros, robots suicidas... La salida del nivel se halla en la parte sur y está fuertemente protegida, así que no te vendría mal invocar alguna criatura para que te eche una mano.

MADRIGUERA GOBLIN (ZONA 3)

Hay un área escondida a la que se accede desde la habitación plagada de mortíferas máquinas que encontrarás en la parte central del nivel. Explora la pared norte de esta estancia y hallarás el acceso. Luego debes avanzar hacia el sur y hacer girar el puente que da acceso al siguiente nivel.

MADRIGUERA GOBLIN (ZONA 4)

Un área muy corta en la que lo único reseñable es la presencia de un robot lanzagranadas del que puedes conseguir su arma.

MADRIGUERA GOBLIN (ZONA 5)

La mayor de las secciones del área de los goblins. Esconde una pequeña área oculta similar a la que exploraste en la tercera región. Un enorme pelotón de robots te dará la bienvenida. Evita las fugas de gas utilizando el mecanismo para cerrar las mismas. En la pared norte de la segunda estancia, hallarás la entrada al nivel oculto. Una vez en él, deberás girar una cuantas ruedas para desbloquear una puerta que da acceso a un baúl lleno de ítems.



El resto del nivel es relativamente sencillo, con abundantes batallas y muchas máquinas que triturar. No tardarás en alcanzar la puerta en dirección sur que da acceso a la sexta sección de la madriguera.

MADRIGUERA GOBLIN (ZONA 6)

Una fase sumamente significativa para el desarrollo del juego, ya que aquí completarás la búsqueda del Cayado de Merik. También te enfrentarás al líder de los goblins dando así punto y final a este larguísimo episodio. El nivel empieza con una dura batalla contra múltiples robots. Siempre te mueves en dirección sur, cruzando varios puentes de metal.

En la primera intersección dirígete a la derecha y podrás acceder a una zona secreta en la que hay tres baúles llenos de ítems. Tras un número indefinido de puentes, llegarás hasta el habitáculo del líder goblin. Antes del enfrentamiento, procura que todos tus héroes dispongan de abundantes pociones de salud. No existe una táctica cien por cien efectiva, pero puede resultar útil que armes a dos de tus hombres con lanzallamas y lanzagranadas, dejes a un mago en la retaguardia para que utilice el hechizo de viento curativo y reces lo que sepas. Tras eliminar a tan duro rival, hazte con el bastón de Merik, recoge todos los ítems de la sala y sal por la puerta que hay al sur para iniciar el quinto episodio.



EPISODIO 5: ANTIGUAS FUERZAS DEL MAL

CAMINO DE LAS RUINAS DEL TEMPLO

Acabas de salir de un auténtico infierno y muy posiblemente vayas sobrecargado de objetos y pociones, pero no te preocupes, ya que este mapa te ofrece un lugar idóneo para comprar y vender. Se trata de una zona poco significativa en la que podrás informarte de lo que te espera a continuación hablando con los guardianes. Como no existe un camino prefijado, la mejor



manera de empezar es limpiar la playa situada en la zona suroeste y luego ir subiendo paulatinamente en dirección oeste.

Poco más que añadir, tan sólo destacar la presencia de unos molestos lobos negros y de un grupo de poderosos cíclopes. Este legendario monstruo posee 1.240 puntos de vida y un humor de perros. Una vez hayas explorado todo el mapa, dirígete al este y luego hacia el norte para alcanzar la región de las ruinas del templo.

RUINAS DEL TEMPLO (ZONA 1)

Se trata de un nivel bastante importante. En él hallarás un establecimiento comercial y se te asignará una nueva búsqueda que podrás completar en el mismo nivel. También hay un jefe enemigo al cual te enfrentarás en cuanto des tus primeros pasos. La zona está plagada de alerces, unos colosos de madera con casi mil puntos de vida.

Desplázate en dirección noroeste y llegarás a la tienda de Thayne. Tras realizar tus trapicheos, dirígete hacia el noroeste para encontrar la casa de Gregor. Tras hablar con él y apuntar una nueva búsqueda en tu libreta, dirígete al oeste. Encontrarás una choza abandonada y vigilada por un cíclope. Tras acabar con tan feo enemigo, accede al sótano de la casa. En él te espera una enorme mazmorra que explorar.

BÚSQUEDAS

- **ENCONTRAR A LOS CLIENTES DE THAYNE E INFORMAR A GREGOR:** Gregor te pedirá que localices a un grupo de buscadores de tesoros que solía frecuentar su tienda. Más adelante, encontrarás sus cadáveres en la mazmorra inundada.

MAZMORRA INUNDADA

Se trata de una zona bastante grande, aunque de visita opcional. Aquí encontrarás dos enemigos inéditos hasta ahora, los shracks, peces asesinos, y una enorme serpiente de agua. Casi toda la mazmorra está inundada, pero tus héroes no van a verse obligados a nadar.

Para empezar, destroza la pared norte de la pequeña antesala. Irás a parar a un largo pasadizo con varios habitáculos llenos de enemigos, objetos y oro. Tras limpiar el piso inferior, sube por las escaleras que hay en la zona norte. Desembocarás en otro pasadizo y otras muchas salas que limpiar de escoria enemiga. En la primera de ellas, hallarás una pared falsa que lleva a una zona secreta. En ella hay una máquina que puedes poner en marcha accionando las cuatro ruedas que la rodean.

Vuelve a la habitación contigua y acciona la enorme palanca que hay en el suelo. Tras esta acción aparecerá una segunda palanca que abrirá la pared sur. Tras ella, una habitación llena de oro e interesantes objetos. Acaba de explorar las habitaciones de la zona oeste y hallarás los cuerpos sin vida de los clientes de la tienda de suministro local. Llegarás a una zona inundada que te llevará de nuevo a la parte superior de la mazmorra y finalmente al exterior, en la segunda zona de las ruinas del templo. Para finalizar, dirígete al este hasta la casa de Gregor. Tras hablar con él, habrás completado otra de tus búsquedas.

RUINAS DEL TEMPLO (ZONA 2)

Te enfrentarás a muchos no muertos en duros combates, pero lo principal es que esta área esconde el acceso a la guarida de las furias, que se encuentra en la primera parte del mapa. Tampoco hay que olvidar la cueva que se esconde en estos parajes. Avanza en dirección norte, derrota al dragón negro y darás con la entrada a la fortaleza, fuertemente protegida.



CUBIL DEL BEHOLDER

Uno de los mapas más extraños de todo el juego. Dos enemigos especiales, una dura batalla final, ninguna área oculta y un solo objetivo: salir con vida. A los pocos minutos te enfrentarás a unos extraños beholders que lanzan mortales rayos con sus tentáculos. Tras acabar con ellos, elimina también a los esqueletos apostados en las ruinas del norte y luego avanza hacia el noroeste. Allí te espera todo un ejército de no muertos liderado por un poderoso cabecilla.

Sigue la gruta que lleva al este del mapa. Tras una ligera pendiente, te espera un enorme beholder con 4.200 puntos de vida que se te echará encima nada más detectar tu presencia. Utiliza tantas pociones de salud como te sean necesarias y procura que tu retaguardia no pare de lanzar hechizos. En cuanto le derrotes, te apoderarás de una cantidad indecente de objetos valiosos y oro. Sólo tendrás que avanzar hacia el oeste para abandonar el nivel.

FORTALEZA KROTH

Una zona muy grande que además incluye una inmensa área oculta. En ella darás con dos personajes nuevos que pueden unirse a tu equipo. Además, por fin podrás completar la búsqueda que más tiempo llevas arrastrando: hablar con el Capitán Tarish.



Nada más iniciar este nivel, te encontrarás con Boryev, un poderoso mago que ofrecerá su ayuda a cambio de una notable suma de dinero. Tras hablar con él, debes dirigir tus pasos hacia el norte, hasta los límites del mapa. Allí te espera el primer enemigo principal del nivel, un cabecilla esqueleto. Un poco más al norte, hallarás una cueva oculta sin demasiadas cosas interesantes en su interior.

Ahora ya puedes iniciar tu camino hacia la fortaleza. En ella te espera un formidable ejército de esqueletos mercenarios y esqueletos guardianes liderado por un tal Gresh. El truco para derrotarlos consiste en mantener a tus personajes de apoyo disparando a discreción mientras tus guerreros se encargan de ir aplastando cráneos. Ya sólo te resta acceder a la fortaleza situada al este para completar una de tus búsquedas. En el interior de la fortaleza, podrás hablar con Tarish (quien te encargará una nueva búsqueda), comprar y vender objetos e incluso alquilar los servicios de un guerrero llamado Rhuttie. Cuando abandones la fortaleza por la puerta trasera, empezará el sexto episodio.

BÚSQUEDAS

- **DERROTAR A LOS DROOG:** Habla con Tarish en el interior de la fortaleza. Te pedirá que acabes con la tribu de los droogs, que se encuentra en un desierto situado al este.

EPISODIO 6: ALIANZA TEMERARIA

SALA DE LAS CALAVERAS

Tras cruzar un desfiladero desértico en el que no hay nada destacable, tienes dos opciones:

entrar en la llamada sala de las calaveras o pasar de largo. La sala en cuestión es una pequeña mazmorra con un camino lineal de entrada y de salida. La habitan guerreros droogs y una serie de calaveras poseídas.

En la parte final de la mazmorra, debes accionar la estatua de un ángel para acceder a una habitación secreta en la que hallarás a Sikra, una impresionante maga que ofrecerá sus servicios a tu grupo. Vuelve al exterior de la mazmorra y luego sigue hacia el este hasta llegar al exterior de la caverna.

ACANTILADOS DE FUEGO (ZONA 1)

Un nivel corto en el que es difícil perderse. En él te enfrentarás a dos nuevos tipos de enemigo: la avispa gigante y el lagarto gigante. También tendrás que vértelas con guerreros droogs y una raza de enanos expertos en utilizar la magia y el camuflaje.

ACANTILADOS DE FUEGO (ZONA 2)

Es en esta región donde podrás completar la búsqueda encargada por Tarish sometiendo a los droogs y hablando con su líder. También aquí recibirás otro encargo: viajar al castillo de Ehb. Avanzar por el mapa es sencillo, basta con remontar una colina e ir cruzando los puentes que conducen al poblado droog. Ulfgrim, un personaje que te ofrecerá sus servicios, marca el inicio de esta región.

En cuanto alcances el poblado, explora sus alrededores, en especial la cueva situada al este. En su interior te esperan dos dragones verdes que vigilan la entrada a una sala del tesoro sin enemigos en la que hay tres cofres que contienen varios objetos. Cuando accedas al interior del poblado, te atacará un grupo de enemigos que podrás eliminar fácilmente. Habla con Nonataya, el líder de los droogs, que te encargará una nueva búsqueda. Después podrás comerciar con él.



BÚSQUEDAS

· **VIAJAR AL CASTILLO DE EHB:** Debes desplazarte a este misterioso castillo para investigar qué diablos está sucediendo allí. En cuanto llegues, se te ordenará encontrar al rey.

EPISODIO 7: EL REY Y EL CASTILLO

ACANTILADOS DE FUEGO (ZONA 3)

Una región no muy grande, pero rica en combates de interés. Este mapa esconde la guarida del dragón quemadura, al que Goquua te encargará que elimines. Se trata de una búsqueda opcional y muy difícil, pero que merece la pena. Tras hablar con Goquua, puedes elegir entre dos direcciones. La del norte es un callejón sin salida atestado de monstruos, mientras que hacia el sur hallarás, entre otras cosas, la guarida del dragón.



A los pocos minutos, encontrarás una señal que marca el camino hacia el castillo de Ehb, aunque te recomendamos que la ignores y sigas hacia el sur en dirección a la guarida. Nada más entrar en la cueva, te esperan un par de dragones verdes. La criatura a la que buscas se encuentra un poco más al fondo. Hay una cuantas cosas que deberías saber de este colosal monstruo. Tiene 20.260 puntos de vida, así que no esperes eliminarlo por la vía rápida. La ventaja es que está inmóvil, así que siempre que lo necesites puedes alejarte a una distancia prudencial. Tiene dos tipos de ataque distintos: su aliento de fuego y unos saltos que provocarán el desprendimiento de las piedras de la gruta. Cuando hayas acabado con él, coge todo el oro y los objetos que hay en la gruta del este y luego sal al exterior. Luego dirígete hacia el este.

BÚSQUEDAS

· **LIQUIDAR AL DRAGÓN DEL DESIERTO:** Habla con Goquua a la salida del pueblo de los Droog. Éste te pedirá que acabes con el poderoso reptil que habita en una cueva situada al sur del desierto. La recompensa será generosa.

CAMINO DEL CASTILLO DE EHB

Un mapa dividido en tres secciones distintas. El camino empieza en el interior de una cueva, al este de la tercera región del desierto. En el interior de la pequeña caverna, encontrarás al jefe de los braak y cinco dragones verdes. Una vez en el exterior, dirígete hacia el sur en dirección a la cascada. Poco más allá encontrarás otra pequeña cueva poblada por esqueletos gigantes que custodian un par de cofres llenos de oro e ítems.

Ya fuera de la cueva, en dirección este, llegarás a las tierras de labranza que rodean el castillo. Dicha zona se encuentra infestada de no muertos muy parecidos a los que encontraste en la fortaleza de los kroth. En los alrededores te espera Bolingar, un personaje que se ofrecerá a unirse a ti sin pedir nada a cambio. Antes de alcanzar el puente levadizo hay una área al sur del castillo que no te deberías perder. Se trata de un divertido laberinto infestado de esqueletos mercenarios y lleno de pequeños tesoros dispersos a lo largo y ancho del recinto. Luego dirígete al castillo. Asistirás a una escena informativa y tu diario se pondrá al día con la conclusión de la búsqueda de Nonataya.

CASTILLO DE EHB (ZONA 1)

Las estancias de este laberíntico castillo cobijan a gran cantidad de fauna hasta ahora inédita. En especial, abundan los seck, poderosos guerreros especializados en aparecer de la nada, y los enormes invasores mucosa, que tienen la friolera de 1.240 puntos de vida. Muchos de estos rivales te esperan en la entrada del castillo.

Explora la primera planta, la zona externa y las murallas. Hallarás abundante oro y algún que otro ítem. Luego avanza a través de la muralla exterior en dirección norte y llegarás a la parte externa de la segunda planta. Aquí la cosa se complica, sobre todo por la presencia de fantasmas y magos seck. Tras limpiar la capilla, la sala del trono y las demás estancias, accede a la parte más alta del castillo a través de las escaleras que hay en el ala norte. Hay dos estancias en las que hallarás abundante oro y objetos de valor. Progresa hasta llegar al ala sureste del castillo. Una vez allí, utiliza el elevador para llegar a la prisión.



CASTILLO DE EHB (ZONA 2)

Se trata de un largo pasadizo con múltiples habitaciones a los lados

que lleva hasta la celda en que está apresado el rey. Habla con él para completar una de tus búsquedas y que te sean asignadas dos más. Acaba de limpiar la mazmorra del castillo y dirígete hacia la parte oeste de la misma, donde encontrarás al comerciante Hein. Por fin podrás deshacerte de la sobrecarga de objetos a la que sin duda te has visto condenado hasta este mismo momento.

Si lo crees necesario, puedes retroceder hasta el interior del castillo de Ehb y recoger todos los objetos que abandonaste por falta de espacio en tu inventario. Finalmente, abandona la prisión por la puerta que hay un poco más al sur.



BÚSQUEDAS

- **ELIMINAR A LOS SECKS:** Localiza y destruye a los secks restantes antes de que ellos puedan liberar a Gom. Para completar esta busqueda, deberás enfrentarte a Gom en el último nivel del juego.
- **LA CÁMARA DE LAS ESTRELLAS:** Encuentra y pon en marcha los mecanismos de la cámara de las estrellas. Esta se encuentra en el primer nivel del episodio 8.

EPISODIO 8: LA CÁMARA DE LAS ESTRELLAS

LA CÁMARA

Lo que viene a continuación es un auténtico infierno. En esta serie de estancias conectadas mediante puentes de piedra encontrarás enemigos inéditos, como el toreck, un enorme minotauro, los mensajeros de lava, enanos increíblemente veloces, o los adivinos, esqueletos flotantes que lan-





zan unos poderosos rayos. En la última estancia localizarás a Kell, un demonio con cuerpo de serpiente y con 2.080 puntos de vida. Observa que del techo cuelgan varias celdas, en una de las cuales hay un misterioso personaje con tronco de madera. Se llama Swanny y tras un pequeño discurso se te echará encima como un poseso. Afortunadamente sólo dispone de 3.400 puntos de vida y su eliminación no te resultará nada complicada.

Sube por las escaleras que hay al norte de la enorme sala. Tras llegar a otra pasarela de piedra, pulsa sobre el botón de la izquierda. Cruza por el puente levadizo y accederás al interior de la llamada cámara de las estrellas. Acciona las cuatro estatuas que rodean los aros centrales y pondrás en marcha un espectacular mecanismo. Acabas de completar la penúltima de tus búsquedas, ya sólo queda vaciar los cuatro baúles que aparecerán alrededor del mecanismo. Retrocede hacia el este y accede a la puerta que hay a la izquierda de la pasarela de piedra.

EPISODIO 9: DUNGEON SIEGE

MAZMORRA FINAL (ZONA 1)

En este largo pero muy lineal tramo, vas a enfrentarte a enemigos salidos del interior de un volcán, en especial criaturas de lava y dragones rojos. En la parte final, toparás con unas ruinas custodiadas por dos dragones rojos y varios espíritus de lava. Finalmente, un poco más al sur hallarás la entrada de lo que parece un templo.



MAZMORRA FINAL (ZONA 2)

El nivel con mayor cantidad de enemigos por metro cuadrado. Sólo hay una ruta posible, que se encuentra plagada



de dragones oscuros y explosiones de lava. Cuando alcances la intersección, puedes elegir cualquiera de los dos caminos: ambos conducen al mismo claro, en que te espera un contingente enemigo que incluye magos seck.

COMBATE FINAL

Gom te espera sentado en su trono. Tras una pequeña escena de vídeo, empezará el combate. Gom dispone de 8.710 puntos de vida, así que tampoco resultará un rival especialmente duro para tus experimentados héroes. Sus dos únicos ataques se basan en el lanzamiento de una especie de gas de color verde y la invocación de un rayo celestial algo más poderoso. Vamos, que si atacas simultáneamente con todos tus hombres, el combate no dura ni dos minutos.



Aquí no acaba todo. Se trataba sólo de la primera apariencia de Gom. Derrotada ésta, aparecerá en su auténtica forma, un diablo con 11.800 puntos de vida. No obstante, sus ataques siguen siendo igual de ingenuos, especialmente si utilizas asiduamente el hechizo de viento curativo. Poco antes de su fallecimiento, Gom invocará a varios demonios para que le echen una mano. Olvídate de ellos y concentra tus ataques en Gom para dar por terminada la aventura.



HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC®

Todo buen general debe considerar el terreno sobre el que se mueve. Y en *Heroes of Might and Magic IV*, el terreno es la estrategia por turnos. O sea, que no tienes por qué preocuparte por tu **destreza con el ratón** ni vivir en **tensión constante**. A cambio, debes tener claro que, si no meditas, cada nuevo turno puede ser el último.

CONSEJOS GENERALES

SÉ HÁBIL

Lo más importante a la hora de elegir qué habilidades desarrollas es tener en cuenta el tipo de personaje que estás construyendo. Debes elegir entre fuerza y magia. Decántate por una o por otra, pero no intentes crear un personaje híbrido.

La habilidad imprescindible para un guerrero deberá ser la de Combate. Potencia sobre todo las disciplinas de Cuerpo a Cuerpo o a Distancia (según tus preferencias) y deja en segunda instancia la de Resistencia



Mágica. Por otro lado, si lo tuyo son los sortilegios, céntrate en desarrollar la habilidad principal (la que determina el nivel de los sortilegios) y piensa más adelante en añadirle alguna otra habilidad mágica.

Después de la habilidad principal, existen habilidades "secundarias" que son útiles para todos, como la de Exploración. Desarrollar ésta para conseguir aumentar la disciplina de Orientación te permitirá desplazarte con mayor rapidez por el mapa y ganar unos turnos preciosos. Otras habilidades, como la de Nobleza, están pensadas para partidas a largo plazo, en las que la generación de recursos y unidades pueden marcar la diferencia.

ES MI HÉROE

En *Heroes IV* es necesario que uno de tus héroes sea muy poderoso, aunque eso vaya en detrimento de los demás. En primer lugar, porque necesitarás un personaje que se enfrente con garantías al reto del final de nivel o al último tramo, donde las cosas se suelen poner más crudas. Y en segundo lugar, porque en la mayoría de campañas podrás arrastrar alguno de tus héroes a la siguiente misión. Si este héroe o héroes no están todo lo curtidos que podrían, lo vas a pasar mal. Por ello, antes de terminar una misión, asegúrate de que tu mago conoce todos los sortilegios posibles y que tu guerrero es todo lo forzudo que puede.

ESTABLECE PRIORIDADES

Pese a que debes explorar los escenarios para sacar de ellos el máximo partido, no te distraigas en exceso. Ten muy claro cuáles son tus objetivos y prioridades. Es más importante tomar una ciudad enemiga que una mina, así que todo aquello que te desvíe considerablemente de tu objetivo debe verse como una distracción peligrosa.

Lo mismo pasa con los ejércitos neutrales. Si te desgastas en interminables batallas con ellos, tu tropa puede llegar diezmada a los combates decisivos. Aun así, en ocasiones te verás obligado a atacar recursos protegidos por tropas neutrales, sobre todo cuando necesites un tipo concreto de recursos y no tengas otra forma de obtenerlo. Como regla general, sin embargo, no te dejes tentar por los cantos de sirena y piensa si realmente vale la pena perder dos o tres turnos para conseguir algo.

TÚ ERES MÁS LISTO

De momento, los seres humanos seguimos siendo más listos que las máquinas. Por ello, tú mismo deberías ser capaz de evaluar tus posibilidades de victoria ante un enemigo y decidir si vale la pena correr el riesgo ante un ejército rival en apariencia más poderoso. En este sentido, las unidades con posibilidad de lanzar sortilegios pueden marcar una gran diferencia. Recuerda también que quien golpea primero golpea dos veces. La IA tiende a avanzar mecánicamente con todas sus unidades de combate cuerpo a cuerpo, así que puedes esperar a que se pongan a tiro para lanzarte al ataque. Otra de las costumbres de la IA es dividir equilibradamente sus tropas para tener tantos grupos como tú. Si vas a enfrentarte a 21 elfos con un trío de héroes, da por sentado que tus rivales van a estar formados en tres grupos de siete.

ECONOMIZA TU CIUDAD

Los recursos escasean, así que conviene pensárselo dos veces antes de construir un edificio cualquiera. Nuestro consejo es muy simple: ten en cuenta que las ciudades son, por encima de todo, centros generadores de criaturas. Por ello, tus esfuerzos deben ir dedicados precisamente a construir sus habitáculos y dejar las construcciones que puedan reportar otros beneficios para más tarde. Teniendo también en cuenta que,



en cualquiera de las campañas, tu papel debe ser básicamente ofensivo, olvídate de construir mejoras para la defensa a menos que te sean necesarias para conseguir una determinada criatura.

ECONOMIZA TUS TROPAS

Estás jugando a un juego de estrategia por turnos: no quieras ir deprisa tampoco en los combates y maximiza tus habilidades a distancia para acabar con los enemigos. Es decir, aunque probablemente acabes la batalla antes si envías tus 100 enanos a combatir contra los 50 esqueletos, te ahorrarás unos cuantos pequeños barbudos si te dedicas a esperar a los esqueletos y les acribillas a distancia con flechas o sortilegios de otras unidades.

FUERA LOS LENTOS

Del mismo modo que no hay enemigo pequeño, tampoco hay amigo grande. O sea, que puede llegar cierto momento en que esas hordas de trogloditas que tanto te han ayudado en las primeras fases del escenario sean más un estorbo que una ayuda. Si sabes que su rendimiento en batalla llegado cierto punto puede ser nulo, mejor que los dejes atrás para que no ralenticen tus movimientos.

CUENTA CONTIGO

Finalmente, una pequeña ayuda para todos aquellos que carezcan de héroes con Exploración avanzada. Éste es el número de unidades que puedes esperar cuando veas un ejército enemigo:

PUÑADO	1-4
GRUPO	5-9
BANDA	10-19
DOCENAS	20-49
VEINTENAS	50-99
COMPAÑÍA	100-249
CIENTOS	250-500
HUESTE	500-999
LEGIÓN	1000-2499
MILES	2500+

PASO A PASO

CAMPAÑA DE LA VIDA
LA HOJA AUTÉNTICA

1 DESENVAINAR LA HOJA

Empiezas con tres ciudades, todas del mismo alineamiento, y con tres héroes. Alrededor, los recursos florecen a espuertas. De hecho, podría decirse que esta primera misión está más pensada para que hagas progresar a placer a tu héroe que para plantear un verdadero reto. Tus ciudades están perfectamente comunicadas mediante teletransporte, y tampoco debes preocuparte por ese portal de dragón verde que hay al lado de Goodsprings, ya que está pensado para que lo utilices tú en cuanto hayas acabado con las arpías de la isla del noreste.

Para facilitar aún más las cosas, las dos ciudades enemigas más próximas están al ladito la una de la otra, al sur de Florissant. Tanto si accedes por la senda del extremo oeste como por el centro, bajo la zona amurallada cruzando el riachuelo, acude con una buena tropa para no tener que esperar refuerzos. Al sudeste de estas ciudades está la villa de Radiant, y al noreste de ésta, la villa de Melada, que debería ser el último escalón en tu conquista antes de derrotar a Normic.



2 LAS PRUEBAS

Si lo has hecho bien en la anterior misión, deberías empezar este escenario con cuatro héroes bien curtidos. Lo más recomendable es que dos de ellos sean guerreros o arqueros y los otros dos, magos de curación, pero una combinación 3-1 también puede funcionar. Agrúpalos todos. Sin coger los tentadores cofres del tesoro que tienes al lado, baja al subsuelo por el portal. Una vez allí, liquida a los bichos que te encuentres y apodérate de la mina y de todo el oro: te bastará y te sobrará para pagar la cuota de paso. Si se te hubiera muerto alguno de los héroes secundarios, podrás resucitarlo al cruzar el puente, ya que hay un santuario.

Si lo haces bien, tus héroes pueden derrotar incluso a ese grupo de craituras que custodian la Espada de los Dioses sin necesidad de ayuda. Equípate en el herrero que encontrarás al principio para poder avanzar con mayor comodidad. Coge el Bastón protegido por los unicornios antes de entrar en el subsuelo, ya que se trata de la siguiente prueba. Pasada esta prueba, entra por el dragón púrpura, vira hacia el norte, enfréntate a los trolls y cruza el portal, para luego volver al punto de origen y cruzar la última prueba. Sólo queda llegar hasta el oráculo, en la superficie.



3 EL PRIMER PASO DE MUCHOS

Nada más empezar, agrupa a tus unidades con Proetho y Lysander (que deberían ser tus héroes más poderosos) y haz que arrasen con todo, empezando por los elementales y siguiendo la ruta hacia el este. Los dos héroes restantes pueden ir detrás recogiendo los despojos y capturando minas. Deberías llegar al pueblo rojo de Angel Falls prácticamente sin haber perdido una sola unidad. Conquístalo y sigue por la carretera hacia el noreste para tomar la villa de Avecibo.

Luego, vuelve sobre tus pasos y cruza el puente en dirección sudeste para conquistar rápidamente las ciudades naranjas de Brisbane y Paradise. Adiós al naranja.

Vuelve hacia Brisbane, cruza el puente del sudoeste, y toma la ciudad azul al sudeste. Desde Galeste, cruza el puente al sudoeste y toma la ciudad azul de Exeter. Si has sido lo suficientemente rápido, habrás eliminado al jugador rojo y puede que hasta el azul.

Sigue luego hasta High Wycombe, al oeste de Exeter. Cuando la hayas capturado, ya sólo quedará la ciudad de Goodsprings. Si has sido rápido y certero, en menos de un mes deberías haber liquidado toda oposición. El resto es historia, aunque asegúrate de no entrar a la brava en la zona amurallada, o tu misión fracasará. Utiliza la puerta trasera, atacando a los behemots al otro lado del puente al lado de la zona amurallada para entrar en ésta mediante el portal de dragón.



4 BUSCANDO EL ACERO

Como no podía ser de otro modo, empiezas este escenario con un combo letal de héroes y heroínas. La mezcla de magia de curación y fuerza bruta debería bastar para acabar con los primeros monstruos errantes y apoderarte de todos los recursos y edificios de reclutamiento. No ataques a los ifrit que hay delante de la puerta fronteriza azul: que sea el jugador azul el que pierda tropas al salir. Y en cuanto salga, destrózale. Sigue avanzando en dirección noroeste y hazte con todos los recursos que puedas. Antes de cruzar la guarnición naranja, será mejor que hagas acopio de tropas que te sirvan para el asalto final a la ciudad de Rouses Point.

5 EL LEGÍTIMO HEREDERO

Agrupa a tus héroes y mándalos por la carretera del sudeste. Cruza la Guardia de búsqueda y el pueblo de la colina de Rasan se unirá a ti. Pasados unos días, la villa de Barrington también lo hará. Días más tarde le seguirá el poblado de Muldroon. Consolida el lugar apropiándote de las minas y recursos y expándete luego hacia el sudoeste desde Barrington, cruzando el río. Esta es la zona del jugador verdiazul, cuyas dos ciudades deberías poder tomar fácilmente. Ándate con ojo por el centro, porque si tardas demasiado, el jugador naranja puede darte una sorpresa y alcanzar Barrington viniendo por la senda del sur.

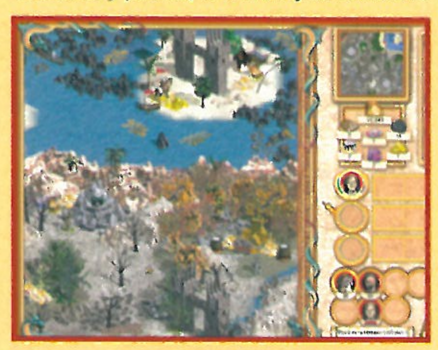
Cuando hayas eliminado al jugador verdiazul, parte nuevamente desde Barrington hacia el sur. En la primera bifurcación, vira al este para encontrar las ciudades del jugador naranja. Como siempre, ándate con ojo porque algún ejército naranja habría podido tomar la senda del sur y sorprender luego tu retaguardia. Prosigue pues hacia el este, toma las ciudades naranjas y, finalmente, la ciudad de Paledon en la zona amurallada. Antes de acabar con Sir Worton, asegúrate de que Lysander ha potenciado sus habilidades al máximo y que tiene los mejores objetos posibles en su haber, ya que sólo él podrá cruzar la última puerta.



CAMPAÑA DEL PODER
GLORIA DE LOS DÍAS PASADOS

1 UN NUEVO CAMINO

Nada más empezar, recluta todos los bárbaros que puedas y avanza por la carretera. Para conseguir la Carreta de mineral que necesitas para acceder a la ciudad de Kilmar, deberás avanzar hacia el este, tomar un barco y desembarcar en la pequeña isla donde se encuentra un menudo ejército de bandidos y piratas, la carreta y la tienda del amo verde de la llave. Regresa, toma la ciudad y asegura todos los recursos de la zona antes de cruzar la puerta fronteriza verde, pero ten cuidado porque el jugador azul puede aparecer por ella en cualquier momento. Cuando hayas tomado la ciudad de Frunag después de derrotar a las medusas, no te descuides, porque el jugador azul puede irrumpir sin previo aviso por el portal amarillo. Lo más importante en esta misión es potenciar, por encima de todo, las habilidades de combate de Waerjak.



2 UNA GUERRA NECESARIA

Nada más empezar, acaba con el héroe verde que se encuentra ante tu ciudad. Acto seguido, da la vuelta alrededor de la ciudad en el sentido de las agujas del reloj, apropiándote de recursos y lugares de reclutamiento. Después, avanza hacia el este y elimina a los ojos malignos y, ya de paso, visita la tienda azul que hay en la carretera norte-sur un poco más al este. Luego regresa sobre tus pasos y sigue hacia el oeste para tomar la ciudad de Hortus. Cuando esté en tu poder, arrambla con todas las minas y recursos de la zona. En cuanto cruces la puerta fronteriza azul, avanza en dirección sudeste y toma primero la ciudad de Oak Bluffs para luego adentrarte en el subsuelo por la gruta situada al este. En cuanto hayas visitado la tienda, vuelve a la superficie y toma la ciudad de Zija, en el rincón sudeste. Desde aquí, sigue la ruta hacia el este, asaltando la guarnición y girando luego al norte para tomar la ciudad de Wataga y, más arriba, de Nachusa. Ya sólo queda entrar de nuevo en el subsuelo, al oeste de esta villa, para derrotar a los cerberos y poder luego entrar en el pueblo central de Rocky Springs.

Deberás mantener en todo momento una buena guarnición en tus ciudades, ya que tus enemigos pueden acceder fácilmente a tu zona.

3 EL DILEMA DE UN REY

Como Waerjak ya es lo bastante poderoso, haz que se encargue nada más salir de los cíclopes al sudeste y hazte con las Botas de paso firme para avanzar más deprisa por el terreno. Luego, muévete rápido hacia el oeste para capturar la villa de Levkas y dedícate a continuación a apoderarte de los recursos de alrededor.

A continuación, prosigue tu tarea expansionista hacia el este, pasando por encima del bárbaro Khorrus, y toma la ciudad de Belg. Al noroeste de esta ciudad, encontrarás la tienda azul. Vuelve sobre tus pasos, adéntrate en el subsuelo y visita la tienda verde, con lo cual podrás dirigirte al sur, cruzar la puerta y tomar la ciudad de Ulen. Al ladito de ésta, la villa de Essig. Luego, cruza hacia el oeste por el angosto pasaje vigilado por behemots y apodérate de la villa de Hortus. Si sigues hacia el oeste, te toparás con la ciudad verde de Nachusa. Después, vuelve por donde has venido, entra por la puerta al sudeste de Belg y sigue por la sinuosa carretera hasta capturar Broenberg. Ya sólo queda ir al otro extremo, cruzar la puerta fronteriza naranja y acabar con Hundric. Como viene siendo norma, mantén vigilados los portales de acceso a tus conquistas.

4 UNA TRIBU

Como misión final que es, un verdadero infierno. Aunque empiezas con dos ciudades, deberás cumplir múltiples búsquedas y visitar varias tiendas para alcanzar la zona del ejército azul, mientras que éste puede hacerte una visita en cuanto le plazca. Para empezar, consigue las minas de recursos que hay



en los aledaños y luego envía a Waerjak hacia el este, mientras tu otro héroe se queda de guardia y haciendo "tareas de limpieza". Completa la búsqueda pagando tan ricamente y cruza el puente. En esta zona encontrarás el pueblo de Jerez [33, 81] y, al norte de la villa, la tienda verde.

Al otro lado del mapa, al sur de tus pueblos iniciales, encontrarás otra zona a la que puedes acceder previo pago de 6.000 monedas de oro. Allí está otro pueblo y otra tienda. Luego, si ya has reclutado al menos 40 orcos, puedes dirigirte a la puerta del Mago, en el centro del mapa, y capturar el poblado de Kesan que hay detrás. Si ya has visitado las tiendas pertinentes, podrás cruzar las tres puertas y acceder a los poblados azules de Nachusa y Nord, al sudeste. Ya sólo queda acceder al subsuelo, pasar por encima de dos guarniciones de lo más potentes, asaltar el poblado de Essig y, finalmente, librar la batalla final contra Vogel.

CAMPAÑA DEL ORDEN
EL PRECIO DE LA PAZ

1 EN LA ENCRUCIJADA

Los héroes bárbaros no se caracterizan por ser muy activos ni tampoco resultan muy duros en los combates. Dirígete al sudoeste, evitando los berserkers, y ocupa el poblado de Longorton. Ocupa las minas cercanas y los puestos de reclutamiento. Luego, prosigue hacia el oeste, toma el poblado del rincón sudoeste, y luego dirige tus esfuerzos en dirección noreste para tomar dos ciudades bárbaras.

Desde la segunda ciudad, encamínate hacia el este y captura la tercera ciudad del poder. Es posible que el jugador rojo tenga algún héroe de poca monta rondando por la zona. Si es así, encuéntralo y elimínalo antes de que te moleste demasiado. A estas alturas, Emilia ya debería haber alcanzado el nivel 15. Después de visitar la tienda verdiazul, cruza la puerta al oeste y conquista la villa del Caos. Para cuando cruces el portal púrpura del este, deberás ir bien cargado, porque te espera un curioso cóctel de vampiros y magos al otro lado. Ya sólo queda tomar el pueblo situado en el rincón noreste del mapa.

2 UN ENEMIGO DE CONFIANZA

Despeja la zona cercana evitando los enemigos más poderosos y encamínate hacia el sureste, agrupando a Tharj y Emilia en una misma tropa para que ambos puedan ganar los escasos puntos de experiencia que encontrarás al principio. Conquista Sollington y las minas cercanas. Si quieres, puedes entretenerte e ir a por las medusas. Para ello, deberás acceder por el portal al sur de Sollington a una región cerrada donde hay una banda de cíclopes. Si los derrotas, podrás acceder a las diez medusas previo pago de 4.000 monedas, aunque te advertimos que los Manicomios naranjas están bien guardados y crecen en fuerza con el tiempo.



Cuando hayas reforzado suficientemente tu tropa (una docena de nagas, cuarenta magos y poco más ya bastará), dirígete a la zona desértica del este y ábrete paso hasta conquistar otra ciudad del Orden. Después de visitar la tienda, sigue avanzando hacia el sur y encontrarás otra Academia. Si no ha pasado mucho tiempo, las tropas azules no deberían ser lo bastante fuertes como para causarte problemas. Finalmente, siguiendo el caminito, llegarás al pueblo de Hurley, en cuyas afueras te espera Solymr.

Al fin y al cabo, después de tanta cháchara, Solymr resulta ser un simple hechicero de nivel 7 con un ejército más bien pobre. Te recomendamos que únicamente te entretengas con los fénix y pesadillas que guardan ese impresionante tesoro detrás del guardián violeta una vez hayas asegurado toda la región y sólo te falte acabar con Solymr. Acumula un buen puñado de tropas de lo más poderosas y acaba con ellos.

3 EL SIRVIENTE

Debes conducir al enclenque Solymr, un geniecillo de nivel tres. Para que progrese adecuadamente, utiliza tanto como puedas el hechizo de Crear ilusión, así no perderás criaturas innecesariamente. Hazte con las minas de madera y mineral que hay cerca del pueblo inicial y, sobre todo, con la mina de gemas guardada por los minotauros, imprescindibles para crear el Altar de los Deseos y el Castillo de las Nubes.



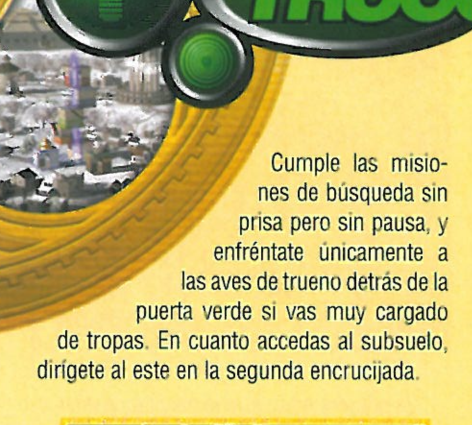
Ve primero hacia el este para conquistar la primera ciudad. Al ser también un poblado del Orden, te irá de perlas para formar un ejército consistente. Una vez logrado, media vuelta y para el oeste. Eliminada la banda de genios, podrás acabar sin problemas con el jugador de la Muerte. Sigue abriéndote paso hacia el este y toma la ciudad del jugador verde que se encuentra al norte, pasado el río. Sigue hacia el noreste hasta encontrar y ocupar otra ciudad del Caos.

Desde la encrucijada, avanza al este y luego dirígete a la izquierda para ocupar otra Necrópolis. Las tropas rojas van a ser las más difíciles de derrotar, ya que han tenido tiempo de sobras para fortalecerse. Pasado el último pueblo rojo en el rincón noreste, y después de derrotar a su líder, accederás a un portal de dragón que te conducirá a la esquina noroeste del mapa. Allí está la entrada a la cueva de los dragones negros y, entre los árboles y el último ídolo, se encuentra el tesoro enterrado, la Armadura de escamas de dragón. Aunque parece mucho esfuerzo para tan poca cosa, esta armadura te será imprescindible para acceder al cementerio de dragones que se encuentra en el subsuelo.

Para llegar más rápidamente al cementerio y no tener que librar mil y un combates, dirígete al sur, al portal amarillo. Una vez cruzado, toma el siguiente portal y llegarás a la zona del cementerio. El resto de portales sólo conducen a sitios plagados de pociones y potenciadores.

4 EL CRISTAL DE ARCO IRIS

Sólo tienes a un oponente por delante, así que puedes tomártelo con cierta calma. Justo al principio, dirígete al sur para conquistar el primer pueblo del Orden. Teniendo a un Solymr de nivel 15 y con la grata ayuda de los tres genios iniciales, no deberías tener ningún problema en abrirte paso. Una vez conquistado este pueblo, sigue rápidamente hacia el oeste, donde encontrarás otro pueblo cuyo mayor inconveniente son las pesadillas apostadas en el exterior. Tomados los dos pueblos, podrás desarrollar tus tropas al tiempo que Solymr va haciendo buen acopio de minas. Te será muy necesaria la mina de gemas que se encuentra en el centro norte del mapa.



Cumple las misiones de búsqueda sin prisa pero sin pausa, y enfréntate únicamente a las aves de trueno detrás de la puerta verde si vas muy cargado de tropas. En cuanto accedas al subsuelo, dirígete al este en la segunda encrucijada.

5 UNA TRAICIÓN INUSUAL

Avanza hacia el oeste siguiendo por la carretera. No te entretengas en nada que no sean las minas y los lugares de reclutamiento del Orden y sigue hasta conquistar la ciudad custodiada por un héroe neutral. Cuida bien tu retaguardia, ya que tienes un portal de dragón que es un coladero de tropas verdiazules.

En cuanto hayas tomado esta villa, entra por el portal amarillo que se encuentra al oeste de la misma. En la nueva región, podrás conquistar fácilmente la ciudad verde. De hecho, en este escenario, únicamente deberás preocuparte por el molesto verdiazul y sus ansias de colarse, pero en cuanto pongas un par de tropas bien surtiditas a la salida de las puertas de dragón ya no te molestará más. Por cierto, el héroe Reed del que te hablarán en la última puerta de entrada no es otro que el Junco que habrás rescatado en la Isla Áspid, en el centro-sur del mapa.

6 EL ESCLAVO DEL MIEDO

Como era de prever, Solymr se cambia de chaqueta y se va con Emilia... si la encuentra. Empieza por seguir la carretera. Recoge lo que puedas, en especial, los seis genios del Altar de los Deseos. Si los divides en seis grupos, te irán de perlas para vencer a cualquiera de los enemigos primerizos que te encuentres. Sigue el camino hasta alcanzar y conquistar la primera Academia. Al oeste encontrarás la ciudad de Colina Caldero. Debes conquistarla para saber dónde está Emilia.

Siguiendo luego por la carretera del noreste que arranca en una mina de gemas, cruzado el puente y eliminados los molestos neutrales, encontrarás otro pueblo del Orden, muy útil para reforzar tu ejército. Para seguir adelante, en vez de avanzar por la carretera, que está abarrotada de ejércitos neutrales, cuélate en las llanuras heladas por el centro del mapa. Hay un ejército que no deberías tener problemas en derrotar.

Acto seguido, encárate a la izquierda, donde encontrarás los dos pueblos naranjas. Luego, sigue por la carretera hacia el este hasta toparte con otra Academia. A partir de aquí, lo que queda es un camino de rosas, porque el ejército azul no se va a colar por ninguna parte mientras controles el paso de la guarnición.



7 MATAR A UN INMORTAL

En cuanto llegues a la altura de la Torre de Marfil, ábrete paso combatiendo contra los demonios de hielo y avanza por las praderas heladas, ya que la otra ruta conduce a un callejón sin salida. Con tantos héroes juntos, no deberías tener problemas para arrasar con todo. Aprovecha para mejorar las habilidades de combate cuerpo a cuerpo, a distancia y de magia de los "novatos".

Mientras, con Solymr, ábrete paso por el subsuelo con la ayuda de los genios (deja a los enanos a un lado). Llegado a la primera encrucijada, al sur de la Academia, sigue hacia abajo, porque al este queda una guarnición todavía demasiado fuerte. Siguiendo por este camino encontrarás dos Necrópolis que pueden ayudarte en tu esfuerzo de guerra. En cuanto a Emilia, puedes tomar el ferry del lago para avanzar más deprisa, aunque si sigues por el sur te encontrarás con algunos objetos mágicos muy útiles, así como algunas tropas más potentes. En cualquier caso, enfréntate a los dos ejércitos neutrales que incluyen a tres héroes (bárbaro, sortílego y arquero), ya que van cargaditos de armas y objetos.

8 EL COSTE DE LA PAZ

Rápidamente, dirígete al noreste para capturar el pueblo del Orden. Luego cruza el río vía trasbordador con los tres héroes. Tienes la opción de encaminarte hacia el noreste para tomar las dos ciudades bárbaras del jugador rojo o bien enfocar tus fuerzas hacia el oeste, donde encontrarás otra Academia.

En este punto, es muy probable que el jugador verde haya empezado a salir de su protegida madriguera al sudoeste, así que no descuides tu retaguardia. Igualmente, para entonces tus tres héroes ya deberían ser lo bastante fuertes como para cruzar ellos solitos la guarnición verde. La verdadera fuerza del jugador verde es en realidad



su guarnición, así que no deberías preocuparte en exceso por su aparente fuerza en relación con tus tropas.

Para obtener el Escudo mental, deberás derrotar al potente grupo de titanes que protegen el portal del dragón púrpura. Por impresionante que parezca, si has hecho progresar adecuadamente a Solymr y Emilia (es decir, si ambos tienen el hechizo de Hipnotizar) podrás vencerles haciendo que se destrocen entre ellos. Una vez conseguido, se abrirá la carretera del sur que discurría hacia el oeste y que antes quedaba sospechosamente cortada por un bosque, y a través de ella podrás acceder a los dominios de Magnus y acabar con él.



1 LOS AMANTES

Ve hacia el noreste reclutando duendes y lobos. Te ayudarán a sobrepasar las primeras criaturas y ocupar el poblado de Diente de León. Al este queda el poblado de Guarida Angosta, aunque para ocuparlo deberás haberte reforzado previamente. Ándate con ojo porque el jugador azul anda cerca. En cuanto seas lo bastante fuerte, dirígete a su villa, al noreste de Guarida Angosta. La tienda de la llave azul se encuentra en la playa al sur de esta zona.

Una vez consigas adentrarte en el subsuelo, hacia el oeste tendrás la tienda de la llave naranja y al este, unos monjes con unos cuantos recursos. En cualquier caso, ambos extremos se comunican mediante un teletransporte. El portal que queda tras la guardia fronteriza azul conduce a una isla que contie-



ne el Amuleto de Convocación y, sobre todo, un Altar de la Naturaleza de nivel 3. Si llevas una buena tropa, tal vez te interese más ser rápido y conquistar la ciudad del Caos al noroeste. Desde aquí, y siguiendo hacia el norte, te toparás con otro Coto. Prosiguiendo luego hacia el este, encontrarás un nuevo poblado bárbaro. Sigue luego la carretera para encontrar el siguiente pueblo, esta vez, del Caos. Ya sólo queda cruzar la puerta para alcanzar la villa del Salto del Delfín.

2 LA MARCA DEL TIGRE

Avanza haciendo acopio de minas y lugares de reclutamiento y acaba con la débil oposición de las criaturas errantes. En ningún caso ataques a los tigres verdiazules o perderás inmediatamente. En cuanto llegues a la bifurcación, puedes optar por ir al portal verde del sur o bien seguir el corralillo del norte para alcanzar el portal amarillo. El primero conduce a una región con dos Manicomios, el uno nada más salir y el otro en el rincón sudeste. En cambio, a través del portal amarillo, se accede a una zona con ciudades de la Naturaleza. En cualquier caso, tomes el camino que tomes, cuida tu retaguardia. Mantén siempre una fuerza considerable tu ciudad de origen mientras Elwin se va de exploración.

Por el camino, ve derrotando a los trolls del ejército naranja, ya que forma parte de una búsqueda necesaria para desbloquear una torre y acceder al subsuelo en el extremo sudoeste del mapa. Una vez en el inframundo, ya sólo te quedará tomar la ciudad de los muertos vivientes para completar el escenario.



3 AMOR VERDADERO

Nada más empezar, dirígete al norte para conquistar el primer Coto. Aunque estés solo, tus habilidades de invocación deberían bastar para tomarlo. Luego recoge las Botas de viaje custodiadas por elementales de tierra. Las pociones que te solicitan en la Cabaña del alquimista se encuentran en un radio muy cercano dentro de esta zona, así que no tendrás problemas en divisarlas y conseguirlas rápidamente. Al norte de la puerta azul, encontrarás otro Coto, listo para ser tomado. Después, acude a la siguiente búsqueda, que te solicita 40 gemas, y toma la mina de gemas de al lado. Sin embargo, en vez de tomar el cofre de gemas que habrás visto cuando te apoderabas de la mina, dirígete al sudeste por la carretera. Luego tuerce al este y pasa por el camino de los pilares. Al final, encontrarás un poblado que forma un rectángulo con tres ciudades más al norte, noreste y este, aunque en realidad la más cercana es una quinta ciudad, Aerathorne, que se encuentra siguiendo la carretera del sudeste. Si tienes una posición fuerte, lo mejor es conquistar primero las ciudades enemigas. Cuando hayas acabado con tus rivales, dedícate a buscar el Espejo del verdadero amor.

4 REFLEJOS

Una misión bastante lineal, aunque dura. Nada más empezar, dirige tus esfuerzos hacia el sudoeste. Pronto darás con la ciudad de Skymirth. No deberías tener problemas para tomarla con Elwin. Con dos ciudades produciendo, ya estarás listo para derrotar más tarde a tu rival del norte, que dispone de un ejército considerable.

Desde Roblehendido, la dirección de avance obligado para tus conquistas será hacia el oeste, donde te encontrarás otra ciudad a mitad del mapa. Una vez logres tomarla, el único camino sigue siendo hacia el oeste. No te preocupes por los tres teletransportes (verde amarillo y rojo), ya que conducen a lugares cerrados con peligrosos ejércitos que custodian algún poderoso objeto mágico. Antes de sobrepasar uno, echa un vistazo para asegurarte de que no se haya colado algún héroe enemigo. Sigue la carretera, torciendo luego al sudoeste para tomar otra villa, y luego vira hacia el sur para apoderarte de otra ciudad naranja. Desde aquí, en vez de seguir tu primer impulso e ir a por la tienda del guardián, toma rumbo este y conquista la ciudad que encontrarás. Luego ya puedes ir a por el guardián azul y atacar la Mansión Harke.

5 JUNTOS

Otro infierno. La buena noticia: tienes la ayuda de Gramin, un General de nivel 25. La mala: como general que es, Gramin es de muy poca ayuda si no lleva tropas. Sea como sea, para empezar, entra por el teletransporte verde, visita ambos destinos y consigue los siempre útiles guantes de jinete y una mina de cristal. Después, tus esfuerzos deben ir encaminados a conquistar rápidamente las tres ciudades que encontrarás si sigues cualquiera de las carreteras en la encrucijada que hay al lado del molino. Ese portal de dragón rojo permitirá a las tropas enemigas acceder a tu región sin que tú puedas hacer lo propio, así que en ningún momento lo descuides.

Lo mejor es ir rápidamente a por la villa del noroeste. Aunque es la más alejada, no



tiene cerca ningún portal de acceso para el enemigo, así que es la más protegida. Con un poco de suerte, cuando vuelvas sobre tus pasos a la conquista de las otras dos, el jugador rojo no te habrá molestado demasiado. Si consigues mantener las cuatro ciudades ya podrás empezar a formar un par de ejércitos dignos, uno para aguantar la retaguardia y el otro para expandirte. Tu dirección de expansión debe ser luego hacia el sur, donde se encuentra la ciudad de Hillsborough. Si consigues mantener este vasto imperio y vas recogiendo los ítems mágicos que vayas encontrando, podrás derrotar a Lord Harke y reunirte luego con tu amada en la isla del norte. Un último consejo: no te enfrentes al villano Harke sin tener protección mágica (mediante la disciplina de Combate, Resistencia mágica, o mediante objetos).

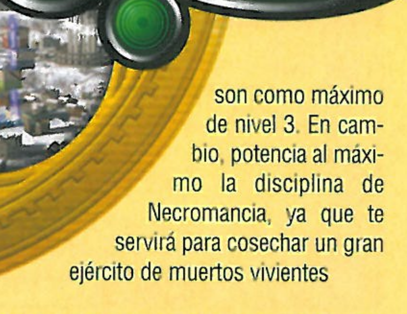
CAMPAÑA DE LA MUERTE
MEDIOMUERTO

1 EL DEVORADOR DE NIÑOS

Tratándose de la primera misión, la cosa no puede resultar muy difícil, pero deberás hacer buen acopio de tropas en cuantos cruces el río, porque ni el jugador verde ni el subsuelo van a ponerte las cosas fáciles. Dado que Gauldoth alcanzará muy rápidamente el nivel 10, harás bien en contratar a un segundo héroe que te ayude en las tareas de "vigilancia". Ya verás que los azules tienen la fastidiosa tendencia de infiltrarse por el portal del extremo oeste. Asegúrate de tener una buena tropa allí para evitar sustos innecesarios.

Cuando subas de nivel, dedícate a alcanzar únicamente el grado de experto en magia de la muerte, ya que los altares para aprender sortilegios que encontrarás en este escenario





son como máximo de nivel 3. En cambio, potencia al máximo la disciplina de Necromancia, ya que te servirá para cosechar un gran ejército de muertos vivientes

2 EL REINO FIERO

Haz caso omiso de las tropas de zombis neutrales que pululan por el lugar y dirígete hacia el este hasta encontrar la carretera. Pero captura antes la mina de cristales que aparece justo al principio. Sigue la carretera hasta llegar al primer pueblo y conquístalo.



Una vez tomada la ciudad, peina la zona capturando lugares de reclutamiento, minas, y la impagable Corona suprema de los hechiceros, custodiada por unos vampiros al lado de la torre de vigía. En cuanto lo hayas logrado y hayas podido reclutar un ejército decente, enfréntate a los dragones que custodian el portal rojo. A continuación, sigue la carretera del sur y toma las ciudades azules que encontrarás. Refuerza siempre que te sea posible para no tener que dar marcha atrás.

Si tu héroe va bien cargado, incluso puedes llegar a despreocupar tus conquistas y seguir adelante, aunque siempre es más recomendable mantener las ciudades que seguir la política de tierra quemada. En cuanto consigas la llave verde y puedas acceder a la otra zona al este, sólo te faltará alcanzar el nivel 18 para que la Cabaña del guerrero demonio te conceda la Hoja del ángel, con la cual debes regresar al rincón sudoeste para cruzar el portal que da acceso al inframundo. En el subsuelo, si quieres ir directo al grano, pasa por el portal de dragón y haz acopio de los utilísimos objetos que encontrarás, muy prácticos para la batalla final. Si crees que todavía no estás preparado para esta tarea, siempre puedes ir primero por el portal custodiado por una legión de diablillos y acceder a lugares de reclutamiento.

3 LOS PUNTOS DE PODER

No te molestes en intentar acceder al portal azul que se encuentra en el extremo. En vez de ello, sigue hacia el sudoeste. Conquista todos los pueblos que te vayas encontrando por el camino siguiendo la carretera que discurre hacia el sur y que más adelante vuelve a subir. Siguiendo esta ruta, volverás al punto de partida dando una vuelta, pero tu tropa habrá crecido considerablemente. Aunque empiezas con un ejército débil, al enfrentarte a criaturas relativamente poderosas, tu tropa crecerá en vampiros, que te serán muy útiles. Así pues, si eres rápido, puedes arrasar con lo puesto. Haz buen uso de los hechizos de invocación, y asegúrate de coger el Tomo de demonología que aumenta la eficacia de estos sortilegios en un 100%. Evidentemente, antes de alcanzar al quinto punto de poder, deberás enfrentarte al villano de turno, con docenas de engendros venenosos, vampiros y dragones de hueso.

4 VIDA Y MUERTE

Aprovecha la habilidad invocadora de Gauldoth y ahórrate pérdidas innecesarias. Cuando te encuentres con la primera ciudad, asáltala sin miedo, dejando atrás las criaturas



"recolectadas" para no perderlas. Aunque Gauldoth resulte muerto, si sus invocaciones ganan la batalla, él será automáticamente resucitado en el templo. Jugando bien tus cartas, incluso puedes cruzar la guarnición azul al oeste, compuesta por cuatro diablos, 100 momias y 200 zombis, sin perder una sola unidad. Además, podrás conseguir unos cuantos vampiros más y después tomar la ciudad que se encuentra al noroeste. Para cruzar la siguiente guarnición, necesitarás más refuerzos, ya que te esperan docenas de engendros venenosos y un grupo de diablos. Siguiendo luego la carretera hacia el sur, encontrarás otra Necrópolis. Al lado del Santuario que habrás pasado, están los dragones que custodian la Armadura de la Muerte y que podrás cambiar por el imprescindible Escudo de la Vida. Como era de esperar, siguiendo por la carretera te espera otra guarnición azul aún más poderosa.

Al final del recorrido te toparás con una Necrópolis más, y en la región del norte, otra villa fuertemente custodiada así como el acceso al subsuelo que habrás visto al principio. Eso sí, ándate con ojo con el portal amarillo, porque en cualquier momento las tropas verdiazules pueden empezar a colarse por ahí.

5 EL ALIENTO IMPÍO

Como era previsible, toca revolverse contra tu amo. Y encima, contrarreloj. Así pues, date prisa y toma la carretera hacia el oeste y luego vira hacia el norte en la bifurcación para salir a la superficie. Durante tu trayecto por el subsuelo, no deberías tener ningún problema serio con las criaturas neutrales. El día seis de la primera semana, el ejército púrpura del subsuelo quedará libre, así que corre.

Prosigue rápidamente por la carretera del sur, cruzando el portal del dragón verde. Allí encontrarás la ciudad que te servirá de base para crear un ejército. Apodérate con presteza de todas las minas y lugares de reclutamiento antes de acceder de nuevo al subsuelo a través del portal azul del centro-norte. Lo recomendable es que, cuando decidas acceder al inframundo, lo hagas con todas las de la ley, dispuesto a conquistar la ciudad inicial y derrotar a Kalibarr, para luego proseguir por el portal y tomar Nekorrus en la superficie. De otro modo, tendrás que esperar tus refuerzos mientras el enemigo campa a sus anchas. Un último consejo: acuérdate del sortilegio de Mano de la muerte cuando te enfrentes a Kalibarr.

CAMPAÑA DEL CAOS
LA HIJA DEL CAPITÁN

1 LA HIJA DEL CAPITÁN

La misión más difícil de todo el juego. Dirígete al norte con todas tus tropas iniciales y desembarca en la playa para conquistar rápidamente el pueblo de Insania. Cuando hayas reforzado un poco tu ejército, avanza hacia el este tomando todos los pueblos que encuentres. Evita los enfrentamientos con las criaturas neutrales en la medida de lo posible. Mientras aseguras la costa, uno de tus dos



héroes puede volver a embarcarse y explorar el ancho mar. Para sumar aún más dificultad, las tropas verdes pueden acceder muy fácilmente a esta región por cualquiera de los extremos mediante los portales, mientras que tu no puedes alcanzar sus ciudades sin antes haber pasado por tres tiendas de llaves repartidas por todo el mapa. Para rematar la cosa, las tropas azules pueden desembarcar en cualquier momento.

Te aconsejamos que tengas paciencia y consolides primero tu posición en la costa creando dos ejércitos bien potentes, uno del



Caos y otro del Poder, e ir con uno de ellos a navegar mientras el otro protege la región. En cuanto el navegante se apodere de algunas ciudades isleñas, podrás ir avanzando sin miedo a un desembarco. A medida que dispongas de dinero, construye las minas de la región, sobre todo las de oro, porque necesitarás cantidades industriales de pasta. Un último consejo: en esta campaña, dado que muchos de los enemigos más poderosos son los dragones negros, la magia no te será muy útil, así que dedícate antes que nada a potenciar otras habilidades y sólo cuando tu personajes tengan un nivel aceptable empieza a investigar las oscuras artes del Caos.

2 CALA SANGRIENTA

Mantén a Tawni y a Pete Niñita separados y haz que ambos se vayan de conquista saliendo por puertas diferentes. Muy pronto encontrarás las primeras dos ciudades que deberías tomar sin problemas. Acto seguido, y cuando hayas reforzado ligeramente a tus héroes con algunas tropas para que puedan cruzar los ligeros obstáculos neutrales, sigue avanzando hacia el sur donde van a encontrar dos ciudades más que tampoco entrañan dificultad. Con cuatro ciudades estables,



todas del Caos, y sin molestos enemigos que se cuelen en tu retaguardia, esta misión es poco más que un paseo triunfal.

3 EL ESTRECHO DE LA VICTORIA

Mientras con Tawni te vas a conquistar Rumport, con Pete puedes lanzarte a explorar el ancho mar, preferentemente, hacia el sur. Utiliza los piratas iniciales para recoger todos los despojos y tesoros marinos que encuentres. Acto seguido, haz que Tawni conquiste la villa en el extremo norte del continente. Ten también en cuenta que el subsuelo, al que se accede a través del portal azul custodiado por unos ifrit, está repleto de tesoros y lugares de reclutamiento que te pueden resultar muy prácticos para reforzar tu ejército.

Llegado cierto punto, aunque parezca que tienes la situación controlada, no te confíes: el ejército azul puede invadirte en cualquier momento. Asegura y mantén controlados los sitios de paso como el trasbordador o las puertas de dragón. En esencia, no descuides tus conquistas y mantén a uno de tus héroes eliminando a los inoportunos mientras el otro sigue de exploración subterránea. Esta zona no es más que un corredor que discurre de este a oeste y comunica la isla del jugador azul con el gran continente. Allí se encuentran dos ciudades bárbaras. Este escenario también contiene cuatro oráculos, cada uno de los cuales señala un tesoro distinto siempre al lado del mismo oráculo, así que vale la pena hacerse con ellos. Deberás liberar a Cyrca, la reina de las medusas, de la prisión en la que está retenida, detrás de la puerta roja. Una última recomendación: en la medida de lo posible, haz que sea Tawni quien progrese más como personaje a expensas de Pete Niñita, porque puedes llevarte una buena sorpresa cuando acabes este escenario.

4 LA BAHÍA DE LAS DONCELLAS

Haz que Tawni se dirija por la carretera hacia el norte, hasta tomar el pueblo que te habrá mostrado la Ventana de los Hechiceros. Si tiene potenciada la habilidad de combate y va equipada con la espada Matagigantes, la pirata no debería tener problemas para acabar con la guarnición que custodia la entrada al pueblo. Mientras, haz que Cyrca vaya a tomar el pueblo al este de tu posición inicial.

En esencia, esta misión viene a ser otro infierno estratégico. Tú no puedes acceder a tus enemigos pero ellos sí pueden llegar a ti. Te recomendamos que, una vez hayas conquistado los dos pueblos iniciales, acudas con ambas heroínas al infrasuelo por la gruta situada al sur del pueblo que habrá ocupado Cyrca. Cuando navegues en barco por la gruta, desvíate al norte y haz que Cyrca cruce la puerta de la tienda de la llave verde.



Mientras, Tawni debería seguir adelante en barco hacia el oeste y, después de otro breve trecho en el subsuelo, salir a la superficie para conquistar la ciudad morada. Muy posiblemente, si has sido rápido, tu ejército todavía no será lo bastante poderoso como para cruzar la puerta verde con garantías, así que tómate tu tiempo y haz que tus héroes custodien sus pertenencias y aniquilen a los intrusos que se adentren en tus dominios. Una vez tomada la ciudad, podrás construir un barco con el que cruzar el charco y desembarcar en territorio azul, al norte.

5 NUNCA MIRES ATRÁS

Nada más iniciarse la partida, agrupa tus tres barcos en uno para aprovechar la capacidad de Navegación que debería tener Tawni. Bordea los arrecifes y desembarca en la punta más septentrional de la región del este, al lado de un portal de dragón verde. En cuanto te hayas apoderado de los Guantes de montar que custodian unos minotauros, entra por el portal y conquista la villa. Con todas tus tropas y los sortilegios del Caos no deberías tener ni un problema. Sigue luego por la carretera hacia el sudoeste y, llegado a la altura de las hidras, divide tus tropas para que Tawni solita se encargue de ellas y luego de la ciudad situada al sur mientras Cyrca y el resto de tropas se encargan de la otra ciudad, al final de la carretera. Entrega antes la espada Matagigantes a Cyrca, ya que podrá cambiarla más adelante por un objeto más poderoso.

Ahora, cada heroína por su cuenta. Tawni tendrá las cosas bien fáciles siguiendo por los pasadizos subterráneos, pero Cyrca deberá ir bien cargadita y, sin duda, recargar tropas más adelante, ya que los ejércitos neutrales que te esperan en la parte superior del mapa, suelen contar con cientos de orcos y bandidos. Finalmente, cuando poseas todo el continente, antes de embarcar a cada uno de los héroes en sendos barcos, carga al máximo. Tawni deberá tomar el barco de la derecha, ya que sólo ella podrá cruzar la barrera que encontrarás más adelante, y debes coordinar bien tus ataques, porque sólo tienes cinco días para completar la misión desde que embarcas.



Con una buena consola de trucos y un puñado de códigos recién bajado de Internet, Francia y Argentina no hubiesen tenido que abandonar el Mundial de fútbol a la primera de cambio. Donde no llegan la calidad ni el juego limpio, siempre ayuda **un recurso de última hora.**

MUNDIAL FIFA 2002

Utiliza el bloc de notas para abrir el archivo **soccer.ini** que encontrarás en el directorio en que has instalado el juego. Añade las siguientes líneas para activar los trucos:

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1	Desbloquea todos los equipos
UNLOCK_TOURNAMENT=1	Desbloquea los torneos
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1	Activa las entradas duras
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0	Iguala las estadísticas entre los equipos
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1	El ordenador selecciona equipos al azar
DEMO_MODE=1	Ejecutar el juego en modo demo
WINDOWED=1	Ejecutar el juego en una ventana



STAR WARS: CLONE CAMPAIGNS

Para activar los trucos, pulsa **Enter**, teclea el código correspondiente y vuelve a pulsar **Enter**.

forcefood	1.000 de comida
forcenova	1.000 de cristales nova
forcecarbon	1.000 de carbón
forceore	1.000 de mineral
forcebuild	Construir unidades y edificios al instante
forcesight	Eliminar el velo
forceexplore	Ver todo el mapa
scaryneighbor	Lancha rápida
skywalker	Ganar la misión
simonsays	Obtener a Simon, el ewok asesino
tarkin	Destruir a todos los enemigos
darkside1	Deshacerte del oponente 1
darkside2	Deshacerte del oponente 2
darkside3	Deshacerte del oponente 3
darkside4	Deshacerte del oponente 4
darkside5	Deshacerte del oponente 5
darkside6	Deshacerte del oponente 6
darkside7	Deshacerte del oponente 7
darkside8	Deshacerte del oponente 8



SOLDIER OF FORTUNE II

Para activar los trucos, haz clic con el botón derecho en el icono de acceso directo del juego y selecciona propiedades. En la casilla de destino, ve al final de la línea y añade un espacio y **+set sv_cheats 1**. La parte final de la línea debería quedar así: ...\SoF2.EXE" +set com_multilingual 2 +set sp_language 4 +set sv_cheats 1.
Una vez en juego, debes acceder a la consola pulsando **Mayúsculas** + º para introducir los códigos. Si al introducir el código de un truco apareciera el mensaje de que el servidor no permite usar trucos, accede a la consola y teclea **setrandom sv_cheats 1**. En este caso, es posible que los trucos que actives dejen de funcionar de una misión a otra. Si es así, deberás repetir la operación al pasar de misión.

god	Modo invencible
give health	Salud al 100%
give armor	Armadura al 100%
give all	Obtener todos los ítems
noclip	Permite atravesar paredes
notarget	Invisibilidad
pinkspider	Munición infinita
cmdlist	Lista de comandos
kill	Inmolarse
raven 1	Desbloquea los niveles
map /arioche/small	Conseguir un mapa aleatorio pequeño
map X	Carga el mapa* (X = nombre de mapa)

*Mapas: air1, air2, air3, air4, arm1, arm2, cem1, col1, col10, col2, col3, col4, col6, col7, col8, col9, finca1, finca2, finca3, finca4, hk1, hk2, hk3, hk4, hk5, hk6, hk7, hos1, hos2, hos3, hos4, kam1, kam10, kam11, kam12, kam2, kam3, kam4, kam5, kam6, kam7, kam8, kam9, liner1, liner2, liner3, pra1, pra2, pra3, pra4, pra5, pra6, shop1, shop2, shop3, shop4, shop5, shop6, shop7, shop8, tut1



GRAND THEFT AUTO III

Durante el juego teclea los siguientes códigos:

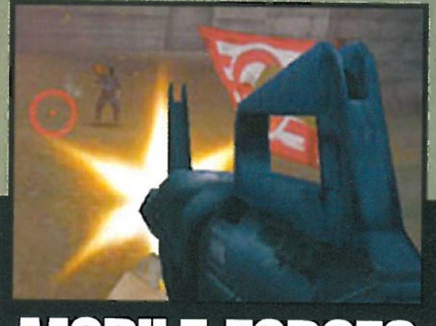
GUNSGUNSGUNS
Todas las armas
IFIWEREARICHMAN
Más dinero
GESUNDHEIT
Salud máxima
MOREPOLICEPLEASE
Aumentar el nivel de búsqueda
NOPOLICEPLEASE
Reducir el nivel de búsqueda
GIVEUSATANK
Obtener el tanque
BANGBANGBANG
Destruir todos los coches
ILIKEDRESSINGUP
Cambiarse el mono
ITSALLGOINGMAAAD
Vuelve a todos locos
NOBODYLIKESME
Todo el mundo te odia
WEAPONSFORALL
Altercados públicos
TIMEFLIESWHENYOU
Aumenta la velocidad del juego
BOOOOOORING
Juego muy rápido
TURTOISE
Unidades más resistentes
SKINCANCERFORME
Meteorología favorable
ILIKESCOTLAND
Nubosidad variable
ILOVESCOTLAND
Lluvia persistente
PEASOUP
Bancos de niebla
MADWEATHER
Meteorología imprevisible
NICESETOFWHEELS
Coches invisibles
CORNERSLIKEMAD
Obtener un utilitario



4x4 EVO 2



1. Cuando poseas un vehículo en el modo Carrera, véndelo y sal del juego. Luego utiliza el bloc de notas para abrir el archivo **metal.ini** que encontrarás en la carpeta **System** del directorio en el que has instalado el juego. Casi al final del documento, verás las líneas **careerTruckCount=0 y curTruckType=0**. Cambia el **0** por un **1** y vuelve a ejecutar el juego. Así recuperarás el coche que has vendido y conservarás el dinero de la venta.
2. También puedes buscar en el mismo archivo la línea **cash=** y teclear a continuación **zLJpQjtSygg(FBsn40uwC90uv0+**. Cuando empieces el juego, tendrás 9.980.000 dólares en tu bolsillo. Otra opción para convertirte en un Rockefeller pasa por iniciar la carrera y teclear **goldfinger**. Oirás que suena una bocina. Ahora teclea **givememoneyordie** y obtendrás un millón de dólares.



MOBILE FORCES

Pulsa º para acceder a la consola del juego y teclea **horsey**. Con esto activarás el modo de trucos y podrás introducir los siguientes códigos:

god
Modo invencible
teamgod
Modo invencible para todo tu equipo
Amphibious
Respirar bajo el agua
Fly
Volar
Ghost
Atravesar paredes
Loaded
Obtener todas las armas
SetTeam X
Cambiar de equipo (X= 0 o 1)
Invisible true
Volverse invisible
Invisible false
Dejar de ser invisible
KillPawns
Acabar con los rivales de la IA
KillEnemy
Acabar con todos los enemigos
KillCars
Destruir los vehículos del nivel
ExpireCars
Inutilizar los vehículos del nivel
ViewN
Fija la cámara sobre el siguiente jugador
ViewMe
Pasar la cámara a modo normal
SetJumpZ X
Fijar la altura de los saltos (hasta 9999)
SetSpeed X
Fijar la velocidad de desplazamiento (hasta 9999)
SetWeapons X
Obtener arma* (X = arma de la lista)
Summon X
Obtener vehículo** (X = vehículo de la lista)

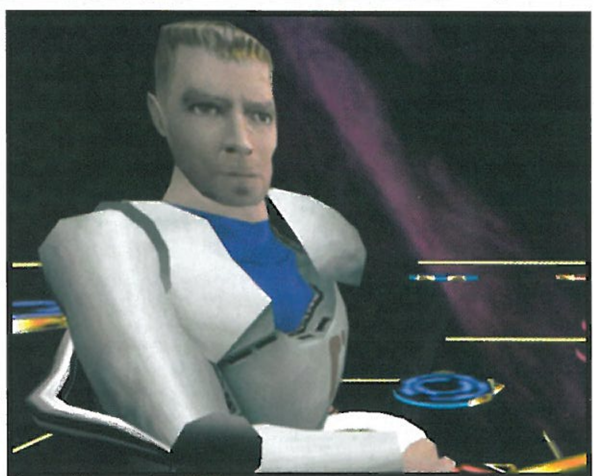
***Armas:** RageWeapons.RageKnife, RageWeapons.Pistol, RageWeapons.Shotgun, RageWeapons.MachineGun, RageWeapons.HeavyMachineGun, RageWeapons.RageRifle, RageWeapons.RocketLauncher, RageWeapons.Grenades, RageWeapons.TripBombs, RageWeapons.AdrenalineShot

****Vehículos:** Rage.Buggy, Rage.Humvee, Rage.Truck, Rage.Armadillo



MEDIA VIDA MODIFICÁNDOSE

Nuevas versiones y mods de Half-Life



Curioso pero cierto: esto que ven tus ojos es otra modificación de *Half-Life*.

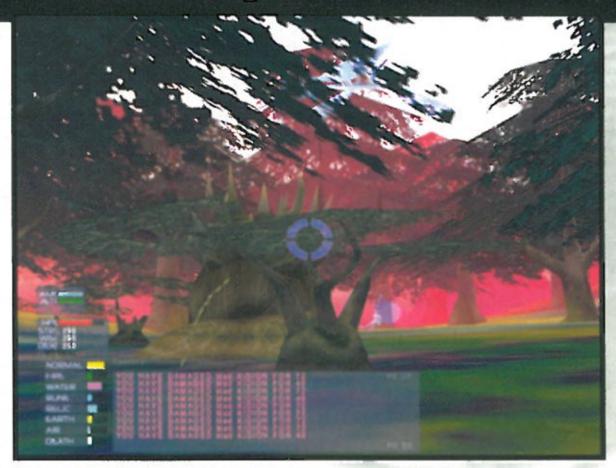


Half-Life y sus retoños siguen evolucionando. Después de la esperada versión 1.5 de *Counter Strike*, que ya está disponible en Internet desde mediados de junio, Valve Software ha lanzado también *Ricochet*, otro mod para *Half-Life* que te sitúa en un ambiente muy cercano a la película *Tron*. Este mod, que mantiene una perspectiva en tercera persona, contiene tres mapas en que los jugadores podrán enfrentarse en un juego letal de lanzamiento de discos ya sea en modalidad Deathmatch o Arena. *Ricochet* viene incluido en la última actualización del juego, la versión 1.1.1.0, que apareció el mismo día que la 1.5 de *Counter Strike* y que puedes descargar desde cualquiera de los sitios habituales.

MENUDO LÍO

Ensalada de tiros y géneros en Endless Ages

Endless Ages se jacta de ser el primer juego de rol y acción en primera persona 3D masivo on line y en tiempo real. Sin duda, un título demasiado extenso para un mundo que tampoco se queda corto: nada menos que dos enormes zonas de 100 millas cuadradas donde tres razas solucionarán sus problemas a bocajarro. El juego no sólo hará uso indiscriminado de las armas, sino que en él también podrás pilotar vehículos o dedicarte al siempre lucrativo negocio de regentar una empresa. Además, toda esta mezcla de géneros vendrá sin ningún tiempo de carga, y existirán más de 100 criaturas distintas con las que interactuar (o liarse a tiros).



CLANES DE LA RED

DESTROYERS OF WORLDS

Aunque un juego del nivel de *DarkSpace* siga siendo un ilustre desconocido, no faltan clanes dispuestos a apostar por él. En concreto, Destroyers of Worlds lo está utilizando como trampolín para saltar más adelante al prometedor *EVE: The Second Genesis*. En la página web de este clan encontrarás la información necesaria para unirte a ellos, así como una breve pero bastante precisa descripción de *DarkSpace*. Desde este rincón de la revista, te animamos a que des a este juego la oportunidad que sin duda merece. Y a este clan, por supuesto.

http:qth.dnsalias.com/dow

REBELIÓN HISPANIA

Rebelión Hispana se centra en el esperado *Star Wars Galaxies*, que ya está en su última fase de desarrollo. A tan solo varios meses de su lanzamiento, el clan ya cuenta con 26 miembros de lo más organizados. Todos sus integrantes tienen el mismo poder de decisión, aunque han realizado una votación para elegir a un líder que les represente. A estas alturas si una cosa tienen clara es que van a estar todos en el lado de la Alianza Rebelde y hasta prevén expulsar de manera fulminante a los que se dejen atraer por el Lado Oscuro.

http://perso.wanadoo.es/spindlye

DE PROFESIÓN, HERRERO

Realms of Torment te permite crear tu equipo

Para variar, otra vez la cosa va de mundos fantásticos en un entorno medieval. Esta vez, el mundo se llama KreL y las seis razas que van a repartirse los mamporros a partes iguales serán orcos, elfos, ángeles, demonios, humanos y caídos. Cada raza contará con subrazas y todas ellas tendrán su rica lista de profesiones a elegir. Como siempre, para desarrollar a tu personaje deberás optar por liarte a tortazos con el resto de jugadores o bien realizar algunas de las misiones que ofrecerá el juego.
Más allá de este intenso derroche de originalidad, *Realms of Torment* ofrecerá un sistema de juego en el que la economía juega un papel destacado. Los objetos, sin ir más lejos, pueden ser creados por los propios jugadores, quienes, si aplican correctamente sus dotes artesanales, se harán de oro vendiendo sus creaciones al resto de personajes.
El juego, que aparecerá en otoño de este año, está siendo desarrollado por Quad Software y Maxim Software, dos equipos especializados precisamente en juegos masivos on line.



Realms of Torment **volverá a apostar por la lucha fratricida entre razas-naciones.**

SOFOCONES EN LA RED

El alto contenido erótico de Anime Noir



Sin ser muy espectacular, al menos supone un loable esfuerzo. Sobre todo para solteros y solteras.

Donde las distribuidoras no osan aventurarse, deben hacerlo los usuarios. Así al menos parecen opinar Schleiner y Klayman, las chicas de Playskins, que con *Anime Noir* vienen a rellenar un campo tristemente olvidado desde que Larry Laffer pasó a mejor vida: el videojuego erótico. *Anime Noir* buscará que la interacción entre personajes deje a un lado los mamporros y se centre en las caricias y jugueteos virtuales para subir la temperatura en la Red. El juego, que tiene una estética marcadamente manga, podría estar terminado este mismo julio, aunque deberás ser mayor de 18 años para adquirirlo.



CLAN ToR



El Clan ToR es uno de los más activos actualmente en cuanto a *Age of Empires II: The Conquerors* se refiere. El progresivo aumento de sus integrantes y la diversidad de intereses han motivado que piensen dedicarse también a *Star Wars: Battlegrounds* y *Counter Strike*. Este clan tiene en su página web una gran tarjeta de bienvenida a todo aquel que quiera conocerlos. Y vaya página, una de las más completas que hemos visto, con secciones de descargas, juegos de acceso instantáneo e incluso su propia emisora de radio.

http://www.clantor.com

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Julio en Hastajuego

Por Hastaj_delux

Para muchos ya han llegado las vacaciones y con ellas un montón de tiempo libre con el que hacer lo que a uno le dé la real gana. Tiempo para tomar el sol, tiempo para dormir, tiempo para salir y, sobre todo, mucho tiempo para jugar. Así se presenta el verano en Hastajuego.

Para empezar, pisando el acelerador a tope, el Torneo de *Age of Empires II* en modalidad 2 vs 2, que enfrentará a 64 equipos que lucharán hasta aplastar a su enemigo y competir así por los premiazos con los que Microsoft colabora en el Torneo: Mandos SideWinder Strategic Commander, ratones y un montón de juegos como *Flight Simulator 2002* y *MechCommander 2*. Unos premios de lujo para una competición de altura.
Tras el éxito de *DuelField Disciple*, volvemos a la carga con la versión completa de *DuelField: DuelField Expert*. Si jugaste alguna de las más de 25.000 partidas que se han disputado en Hastajuego, ¡no te lo puedes perder! A diferencia de Disciple, en Expert podrás crear tus propios dioses, personalizar tus criaturas, conseguir puntos de experiencia, intercambiar criaturas, jugar en equipo... Un nuevo mundo de estrategia fantástica infinita se abre para ti. Descúbrelo, ya.
No todo tiene que ser tan veraniego, así que si lo que te apetece realmente es pasarte unos días o meses a la sombra, ven a Hastajuego para disfrutar de lo mejor de *La Prisión: La fuga de Don Vitto*, en la que convertirse en el preso más temido de la galería puede ocuparte todo el verano y hacer que te olvides de preparar los exámenes de septiembre y también de la vuelta al cole.
Además, seguimos a toda máquina con nuestros potentes y actualizados servidores VIP de *Counter Strike*, *Day of Defeat* y *Team Fortress Classic*, a nuestros juegos clásicos, al billar multijugador on line, *Tag-Maniac* y a nuevos y adictivos juegos en la zona Fun para que, estas vacaciones, ¡el tiempo pase volando!



GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Dinamic/Cryo España • **EDITOR:** Cryo Interactive • **PRECIO:** 19,99 €

LA PRISIÓN
La Fuga de Don Vitto

La Prisión, tal y como apareció hace año y medio, **era un juego interesante pero poco pulido** y con problemas técnicos que hacían muy difícil jugarlo en condiciones. **Un año y medio después**, el agua se ha convertido en vino y el desastre en **juego con pies y cabeza**.

Por S. Sánchez





Buenas noticias: *La Prisión* ya no es el juego inestable que fue en sus inicios. Tras cerca de un año en que los servidores apenas han sufrido caídas, ha alcanzado la mayoría de edad y Cryo ya se está planteando exportar la licencia. Italia y Finlandia pueden ser los primeros beneficiarios.

Por si nunca has oído hablar del juego, *La Prisión* es el primer juego de rol masivo on line hecho en España. En él asumes el papel de interno en un centro penitenciario virtual en el que el resto de reclusos (al menos la inmensa mayoría) son jugadores que, como tú, han pagado su cuota de conexión.

El objetivo principal del juego no es la fuga, sino más bien la convivencia con el resto de internos, algo que no resulta fácil, sobre todo al principio. Cuando empiezas a jugar, debes tomar una serie de decisiones importantes. La primera es elegir una de las cinco prisiones disponibles. Algunas de las que ofrecía la versión inicial se han fusionado entre sí para garantizar un mínimo de jugadores por recinto. A continuación, debes elegir tu personaje y determinar sus características físicas, sexo y delito cometido.

Timos, robos, corrupción...

Los lista de delitos a elegir incluye timador, ladrón, político corrupto, atracador, asesino en serie, asesino a sueldo, hacker, narcotraficante y mafioso. Cada uno parte con una tabla de valores distinta que determina las características básicas del personaje: fuerza, destreza, pelea, robo, cerrajería y comercio. En esta tercera edición se ha intentado potenciar las diferencias entre clases, pero todavía no se ha conseguido



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Internet: Número de jugadores ilimitado

Idioma: Textos de pantalla: español · Voces: ✗

Cuota mensual: 5,99 €

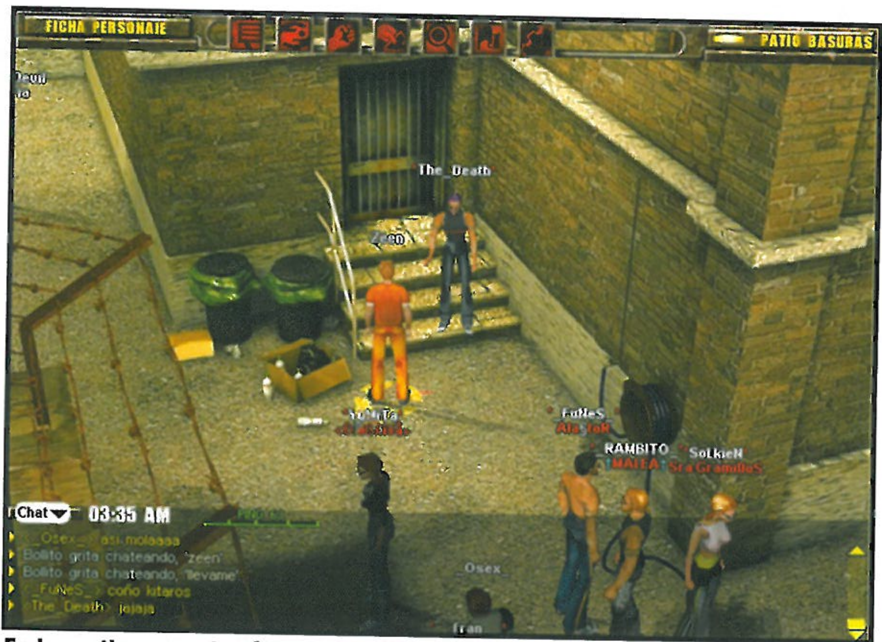
VEREDICTO

Ahora que la conexión ya es francamente estable, *La Prisión* empieza a resultar una buena forma de debutar en el mundo del rol on line. Los próximos pasos deberían ser darle algo más de equilibrio a las clases y variedad al sistema de juego, pero este título va a más y aún seguirá mejorando.

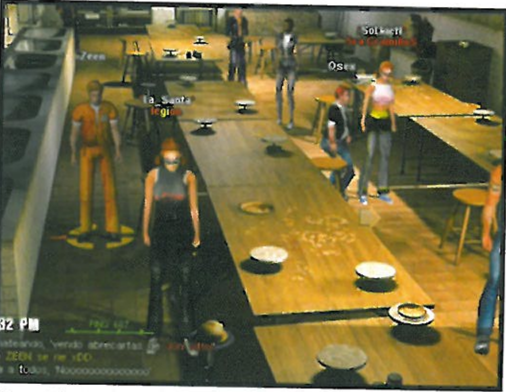
7



Al caer en una pelea, puedes elegir entre volver a tu celda o pasar por la enfermería.



En los patios encontrarás gente con la que enfrentarte para acumular experiencia.


Conviértete en un buen cocinero y te ganarás el respeto de la muchedumbre hambrienta.

un equilibrio suficiente que permita jugar en condiciones de relativa igualdad.

El combate sigue siendo la forma más rápida y eficaz de subir de nivel, así que la mayoría de usuarios optan por personajes como mercenario o asesino a sueldo. Se sigue combatiendo según un sistema de turnos, pero ahora resultan más vistosos, ya que se representan en 3D, mientras que antes te limitabas a ver el rostro de los personajes. Ésta es la única mejora gráfica que encontrarás en la nueva prisión, ya que el resto de novedades tienen más que ver con cambios en la jugabilidad y la lógica del juego.

Por ejemplo, se ha tenido en cuenta que la taquilla de los jugadores se quedaba pequeña con facilidad, por lo que se han añadido una serie de objetos, como bolsas y mochilas, que aumentan su capacidad. El sistema de comunicación, inventario y agenda también han sido revisados, de manera que ahora es mucho más fácil encontrar lo que buscas o comunicarte con gente de tu banda sin necesidad de que te oigan los demás. En cuanto a los objetos, se ha ampliado su número (ahora son unos 2.000) y la mayoría tienen propiedades nuevas.

Algo más que violencia

Una novedad sustancial es que ahora se protege a los jugadores recién llegados para que sus primeros pasos no sean tan traumáticos. Los nuevos personajes gozan del favor de los guardias, de forma que ningún personaje que no sea controlado por la IA puede entrar en combate con ellos si ellos no quieren. El que decide dedicarse a luchar contra otros jugadores, pasa a ser un “asesino de jugadores”, y no podrá evitar que cualquiera se meta con él. De esta manera, los jugadores que prefieran enfrentarse exclusivamente a los personajes de la IA e ir realizando las misiones asignadas para acumular experiencia no estarán a merced de los ataques de jugadores de mayor nivel.

El objetivo principal no es la fuga, sino más bien la convivencia con el resto de internos

Cuando ganas combates y completas misiones, sube tu barra de experiencia. En cuanto alcanzas un nuevo nivel, se te asignan una serie de puntos para mejorar tus características y elegir habilidades nuevas. Las únicas habilidades que no suben de esta manera son las profesiones, a las que pueden consagrarse los jugadores más pacíficos. Puedes elegir entre tareas tan variadas como la cocina, la costura, la química o la mecánica. Puede parecer una opción poco apasionante, pero lo cierto es que los jugadores con profesiones pueden llegar a tener tanto o más que el mayor de los macarras, ya que sus productos pueden servir para curar a clanes enteros o crear explosivos de enorme potencia.

Para dar más facilidades a los jugadores, esta tercera edición prevé un periodo de conexión gratuita de dos meses desde el momento en que lo instalas. Pasado este tiempo de prueba, residir en *La Prisión* te costará 5,99 € mensuales.

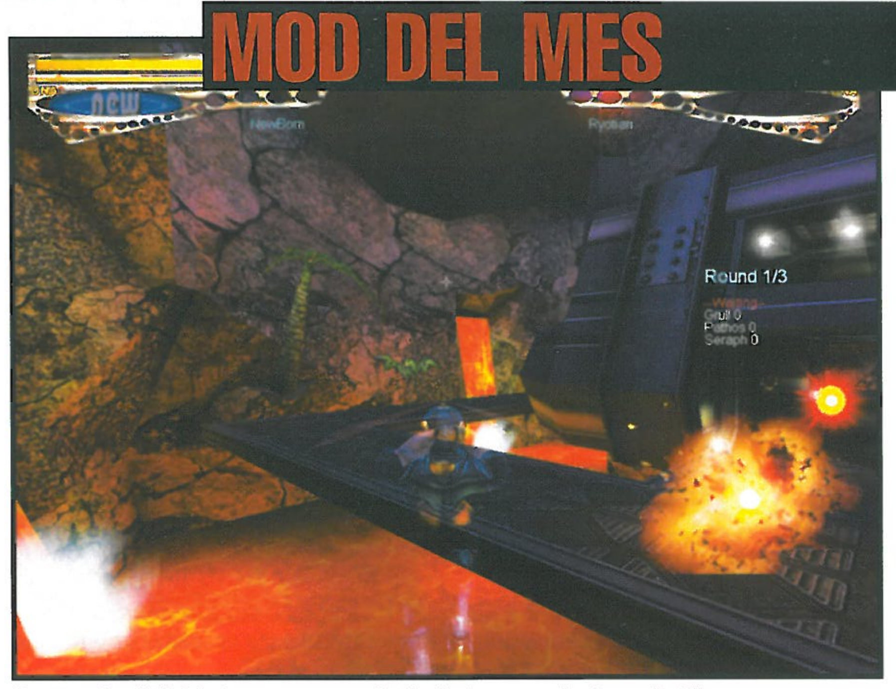


Con los filtros de las taquillas ahora es más fácil encontrar los objetos.



Vas a necesitar un buen clan para enfrentarte a los enemigos más fuertes.

Es increíble lo que puede llegar a encontrarse explorando la Red. Este mes, te presentamos **una modificación que** por sí sola **dignifica el concepto "mod"**. Un juego **pulcro, bien pensado e imaginativo** que demuestra las altas cotas que puede alcanzar la programación amateur.



Por mucha divinidad que seas, un baño de lava no sienta nada bien.

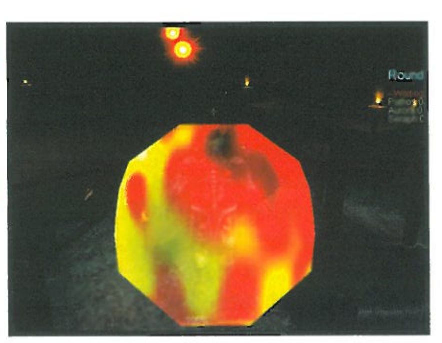
GODZ

Por S. Sánchez





Nuestro dios estilo *Mortal Kombat* castiga a un ángel.



Al dios Draco no podía faltarle un poco de fuego.

Para jugar a *Godz*, debes tener en tu disco duro una copia de *Unreal Tournament* actualizada a la versión 4.36 junto con el bonus pack 4. Tanto el parche de actualización como el extra los encontrarás en el CD1 de este mes. Cuando entres en *Godz*, aparecerá un menú casi idéntico al de *Unreal Tournament*, pero con la inclusión de una serie de opciones nuevas.

Pese a tratarse de un juego de acción frenética, *Godz* no es uno de esos títulos en que se aprende a jugar sobre la marcha y de forma cien por cien intuitiva. Su concepto es diferente al habitual, ya que se basa en la serie de animación japonesa *Bola de Dragón* (*Dragonball*). En él participarás en un enfrentamiento entre dioses y semidioses en el que se combinan artes marciales, magia y ataques con descargas de energía.

Las teclas de disparo, disparo secundario y salto se comportan de una forma extraña. La razón es que la mayoría de personajes disponen, además del ataque cuerpo a cuerpo y una serie de ataques específicos, de un ataque principal que consiste en una descarga de energía acumulable que requiere que mantengas el botón de disparo pulsado durante un tiempo. El secundario suele ser un escudo defensivo. En el caso del salto, funciona como de costumbre, pero si lo pulsas dos veces consecutivas se activa la función de volar, que puede desactivarse pulsando la misma tecla otras dos veces o una la de agacharse.

Divina locura

Los dioses del juego no son todopoderosos y su fuerza se puede medir por la cantidad de energía QI que acumulan. Esta energía permite volar y realizar los ataques de energía. Tras estas acciones, verás cómo diminuye la barra de color amarillo que indica tu nivel de QI. Otra característica de estos dioses es que no les gusta ser eliminados y cuando están cerca de la derrota entran en un modo frenesí que en algunos casos hasta implica un cambio de forma, en el cual son más fuertes y recuperan QI más rápido.

El juego cuenta con varios modos que son variaciones de combates por grupos y una enorme lista de mapas nuevos. Aunque acepta más de cuatro jugadores, aún no es conveniente rebasar esta cifra, ya que el mod sigue en fase de desarrollo y su código no está del todo optimizado.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Acción
WEB	http://dynamic2.gamespy.com/~godz/
JUGADORES	LAN 4 Internet 4



VEREDICTO

Una interesante variación del concepto de *Unreal Tournament* que enfrenta a seres muy poderosos y variopintos con armas diferentes a las habituales. El concepto es absolutamente brillante, aunque le falta mejorar los combates cuerpo a cuerpo y ampliar el número de jugadores que pueden enfrentarse.

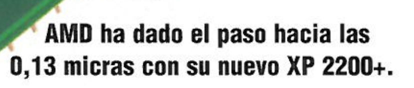
8,5


WARCRAFT
III
VALE POR 3 €
DE JUEGO
GRATIS
Y 5 €
SI ERES
SOCIO

ADIÓS PALOMINO

AMD estrena procesador con nuevo núcleo

Mientras esperamos la llegada de los nuevos procesadores de AMD a 64 bits, el Hammer y el ClawHammer, este fabricante lanza el Athlon XP 2200+, el primer chip que utiliza tecnología de 0,13 micras e incorpora el nuevo núcleo Thoroughbred.
El Thoroughbred es una versión reducida del núcleo utilizado hasta ahora por AMD, el Palomino. Aunque las prestaciones del nuevo chip no parecen espectaculares, va a comercializarse a un precio competitivo y supone un excelente banco de pruebas para los futuros procesadores de la compañía. AMD piensa incorporar el nuevo núcleo al resto de procesadores de la saga Athlon XP. Sin embargo, el auténtico paso de gigante de la compañía será la fabricación de los nuevos chips a 64 bits.



AMD ha dado el paso hacia las 0,13 micras con su nuevo XP 2200+.

NUEVAS GEFORCE 4

Tarjetas con mejores prestaciones

Pasado el verano, la compañía española Eucotek comercializará dos nuevas tarjetas gráficas basadas en los procesadores GeForce 4: la Argos Ti4200 y la Argos Ti4600. La primera de ellas alcanzará una velocidad de reloj de 250 MHz y 525 MHz para la memoria y está previsto que incorpore entrada de vídeo así como soporte para dos monitores. Su precio de salida estará en torno a los 250 €.
Su versión más potente, la Ti4600, alcanzará los 313 MHz en el procesador y los 666 MHz en la memoria. Es decir, que se perfila como la tarjeta más rápida del mercado. Pero tanta velocidad tiene su precio, ya que esta pequeña maravilla costará 410 €.



PARA ESCRITORIOS Y VIAJEROS

Nuevos altavoces de Creative Labs

Los Creative Sound Blaster SBS250 y los TravelSound vienen a engrosar la ya nutrida lista de altavoces de Creative Labs. Los primeros son una buena opción para los que anden buscando un par de altavoces de escritorio en lugar de los voluminosos y costosos modelos 4.1 y 5.1. Se trata de altavoces amplificados de 5 W RMS en los que se han reforzado los graves para evitar estridencias.
Los TravelSound, en cambio, están especialmente pensados para portátiles, ya que incorporan cuatro pilas que hacen que no necesiten toma de corriente durante al menos 35 horas. Son pequeños y ligeros y tienen una potencia de 4 W. Estos altavoces incorporan la tecnología Wide Stereo Effect, que se encarga de dar sensación de sonido envolvente.



OTRO EN LA LISTA

SiS se suma a la carrera de los procesadores



Las primeras tarjetas con procesador SiS ya están disponibles.

SiS ha anunciado su nuevo procesador gráfico, el Xabre. El chip, que estará disponible en las versiones 80, 200, 400 y 600, alcanza una velocidad de 200 a 275 MHz para el procesador y entre los 166 y 300 MHz para la memoria de 128 bits DDR. El modelo de gama baja, Xabre 80, utilizará memoria SDRAM y se comercializará en breve. Un poco más tardará el poderoso Xabre 600, que incluirá soporte para la tercera generación de T&L, será compatible con distintos monitores y poseerá funciones Dual Screen. Las tarjetas van a integrar también descodificador de Mpeg-2 que permitirá ver vídeos con tasas de descompresión muy rápidas. Y eso no es todo, ya que el fabricante tiene previsto sacar al mercado un nuevo procesador el próximo mes de febrero, el Xabre II.

A 533 MHZ Intel lanza su nueva gama de procesadores

El fabricante de Silicon Valley acaba de comercializar su nueva gama de procesadores a 2,26, 2,4 y 2,53 GHz. La principal novedad es que mantienen el zócalo 478 y que son los primeros en emplear el bus a 533 MHz. Los chips que permitirán esta tasa son los 850E para memoria RDRAM, y los 845E y 845G para la DDR. Estos dos últimos también ofrecen soporte para el USB 2.0. Sin duda, la nueva velocidad del bus supone una considerable mejora y resuelve un problema que han arrastrado los ordenadores desde hace tiempo. Ahora sí podrán aprovecharse las prestaciones de dispositivos que pasaban desapercibidos con los antiguos buses a 100 y 133 MHz. Si piensas cambiar tu placa base, ten en cuenta esta opción.

La alianza entre P4 y 850E abre las puertas a una nueva generación.



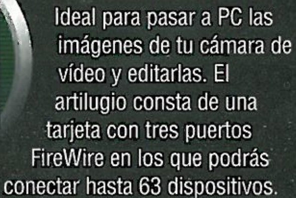
BAZAR DIGITAL



POCKET DIGITAL CAMERA

Si andabas buscando una cámara digital de bolsillo compatible con tu PC vía USB, echa un vistazo a ésta. Su tamaño es extremadamente reducido y es capaz de almacenar hasta 52 imágenes con una resolución de 1.3 megapixels. La carcasa es de aluminio y cuenta con una tapa corredera para proteger la lente. El espionaje será mucho más fácil a partir de ahora.

Precio: 189,00 €

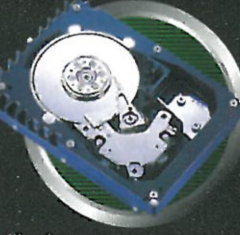


VIDEOSYSTEM CAMEO 200 DV

Ideal para pasar a PC las imágenes de tu cámara de vídeo y editarlas. El artilugio consta de una tarjeta con tres puertos FireWire en los que podrás conectar hasta 63 dispositivos. Además, incorpora el software de edición de video Cyberlink PowerDirector 2.0 S.E., con el que podrás montar las películas, añadir efectos y exportar el resultado a DVD, VCD y SVCD.

Precio: 74,95 €

ALLEGRO-7 MAM3184



Si andas buscando velocidad, Fujitsu te ofrece un disco duro a 15.000 revoluciones. El dispositivo tiene una capacidad de 18,4 GB y utiliza la interfaz SCSI Ultra 160. Su tasa de transferencia es de hasta 88,9 MB/s. El tiempo de acceso al disco se ha reducido a 3,5 ms. No lo dudes: es el disco duro más rápido del mercado.

Precio: 481,05 €



500F SPYC@M FLASH

Esta versión mejorada de la cámara digital de Trust incorpora memoria del tipo Flash interna de 128 Mbit, con la que podrás almacenar hasta 160 imágenes, y un flash automático. También incluye balance automático de blancos y utiliza el puerto USB para transferir imágenes al PC. El objetivo cuenta con opción que permite captar imágenes cercanas con buena calidad.

Precio: 184,23 €



ADIÓS TECLADO Y RATÓN

Soluciones versátiles para tus juegos

Por fin aparecen alternativas serias al clásico combo de ratón y teclado. Los periféricos que te presentamos **permiten agrupar los atajos de teclado y asignar muchas acciones complejas** de forma simple y eficaz. Vamos, que merecen que les eches un vistazo.

Sí, muchos pads y joysticks pero los amantes del género de la estrategia y de la acción siempre han echado de menos algún periférico que les permitiera acceder más fácilmente a las teclas rápidas. Pues bien, ya disponemos de controladores programables y altamente configurables. Con ellos, podrás crear combinaciones para que rutinas como la creación de unidades militares o la asignación de trabajos a éstas sean mucho más llevaderas. Y eso no es todo: si utilizas controles como éstos en juegos de acción, podrás mejorar el control de tu personaje al activar de forma muy simple todo tipo de movimientos y acciones. En resumen, que se trata de periféricos que permiten aparcar ratón y teclado y pueden hacer que tu vida lúdica sea a partir de ahora un poco más fácil.

SIDEWINDER STRATEGIC COMMANDER

La gama SideWinder cuenta con un nuevo artilugio especialmente diseñado para los juegos de estrategia. El Strategic Commander es una especie de joystick con timón que se desplaza como si de un ratón se tratara. De esta forma, basta con mover el dispositivo para moverse con fluidez por el mapa de un juego de estrategia e incluso hacer que gire. Dos botones adicionales te permiten acercar o alejar la cámara. Por supuesto, el juego tiene que permitir estas opciones de navegación.

En la parte superior del mando, encontrarás seis botones totalmente programables y tres más que permiten asignar hasta cuatro funciones al mismo botón. En su base, incluye un selector que te permite acceder de forma automática a tres sistemas de configuraciones de teclas, ya sean las tres del mismo juego o de juegos diferentes.

Sin duda, una de las mejores características de este producto es su enorme configurabilidad. Es posible asignar funciones a cada uno de sus botones e incluso asignar teclas a los movimientos de la palanca. Todo ello se puede realizar a través del software, muy al estilo de los de la saga SideWinder, o empleando un botón bautizado como Rec que te permite asignar funciones "en caliente", sin salir del juego.

Además de acciones simples, es posible asignar combinaciones complejas con tiempos de demora de un segundo o menos entre una de las acciones de la cadena y otra. Los botones, una vez configurados, se iluminan. Esto te permite distinguir entre los que tienen una función asignada y los que no.

Aunque se trata de un periférico especialmente pensado para juegos de estrategia, también puede resultar útil en juegos de otros géneros. En los de acción, por ejemplo, es útil para asignarle funciones simples, pero cuesta acostumbrarse a mover el personaje. No obstante, si consigues adaptarte, resulta muy preciso y permite hacer giros a una velocidad vertiginosa.



FABRICANTE: Microsoft
DISTRIBUIDOR: Microsoft
CARACTERÍSTICAS: USB, tres ejes, seis botones programables, selector de perfiles.
PRECIO: 78,00 €
9

TACTICALBOARD

Si crees que los juegos de acción exigen demasiado esfuerzo a tus sufridos dedos, prueba con el Tacticalboard. Con él, puedes mover al personaje de tu juego de acción preferido y tener acceso fácil a nueve teclas con distintas acciones. Ade-



FABRICANTE: Thrustmaster
DISTRIBUIDOR: Thrustmaster
CARACTERÍSTICAS: USB, 38 teclas programables, cuatro de dirección, opciones de comunicación por voz.
PRECIO: 89,90 €
8

más, el aparato dispone de una especie de cilindro con siete botones que puedes orientar y desplazar para obtener un acceso rápido con el pulgar.

Este producto incluye también teclas pensadas para facilitar las funciones de comunicación con el resto de los jugadores dentro de un sistema llamado Chatterbox que hará las delicias de los aficionados a la acción on line. Además, encontrarás un control de volumen con el que podrás ajustar rápidamente el sonido. En el software que acompaña el dispositivo, encontrarás el Game Commander 2, con el que puedes gestionar los parámetros de audio e incluirlos en los perfiles de los juegos.

El software llamado Thrustmapper es el encargado de la configuración y gestión de los perfiles (conjunto de configuraciones de teclas) de cada juego. Dentro de cada configuración, se almacena la ruta del ejecutable del juego para que el perfil se cargue de manera automática cuando lances el juego. Es posible guardar más de un perfil para que se ejecute con los juegos que tienes instalados en el PC en cada momento. También te permite asignar cadenas de acciones con intervalos de tiempo y, una vez en el juego, puedes reconfigurar las teclas desde el propio menú de opciones.

El diseño del aparato es cómodo. Permite reubicar los botones laterales y regular la alfombrilla del dispositivo para conseguir un buen apoyo de la muñeca e incluso levantar la ristra de botones superiores. Éstos, por el contrario, te obligan a hacer virguerías para alcanzar los extremos, así que es conveniente asignarles funciones secundarias para no acabar con la terrible luxación de metacarpio tan temida por el jugador de *Counter Strike*.

NOSTROMO SPEEDPAD N50

Si la aparatosidad de los periféricos anteriores te abruma, aquí tienes una alternativa más manejable y modesta, pero no por ello menos eficaz. El dispositivo cuenta con diez teclas que admiten cuatro niveles de configuración, así que en total es como si tuvieras 40 teclas a las que puedes asignar tanto funciones que en el teclado normal tienen asignada una sola tecla como una combinación de varias con intervalos incluidos. Unos indicadores luminosos te indican el nivel que estás empleando. Lo cierto es que resultan poco prácticos, ya que se encuentran a la izquierda del periférico y quedan ocultos por la mano.

Si utilizas distintos niveles, también perderás algunas de las teclas, ya que las necesitarás para poder acceder a cada uno de ellos. Puedes hacerlo grabando macros para conseguir accesos cíclicos o configurando la rueda de desplazamiento para que lleve a cabo esta opción. Con un poco de imaginación, eso no será un gran problema, ya que el Nostromo Speedpad N50 es lo suficientemente programable como para que se te ocurra alguna alternativa cómoda. Además de los botones, incorpora un sombrero de dirección de ocho posiciones y una rueda de desplazamiento que también son configurables. En el caso del sombrero, puedes asignarle funciones no relacionadas con el movimiento que te resultarán realmente útiles en los juegos de estrategia.

Una vez asignadas las funciones que desees, el Loadout Manager se encarga de lanzar los perfiles al mismo tiempo que el juego. Puedes optar por hacerlo manualmente o de manera automática. De hecho, el software que acompaña este periférico y el del Tacticalboard tienen un funcionamiento muy parecido.

Para aumentar el confort, el Nostromo dispone de una pieza que te permite apoyar la palma de la mano sobre él como si se tratara de un ratón. Se puede considerar un producto cómodo y versátil, aunque mejorable en algunos aspectos.



FABRICANTE: Belkin
DISTRIBUIDOR: Tech Data
CARACTERÍSTICAS: USB, 10 teclas programables, sombrero de dirección, rueda de desplazamiento.
PRECIO: 39,99 €
7,5

SKIP DOCTOR



Las ralladuras en los CD dificultan su lectura e incluso pueden acabar por inutilizarlo por completo. El Skip Doctor es un reparador de CD con el que podrás pulir la superficie inferior para poder corregir defectos. El artilugio se basa en una rueda flexible con una banda áspera que lija la superficie hasta hacer desaparecer las ralladuras. Debes humedecer el CD con el líquido que se vende junto con el reparador, situarlo en la base y hacer girar la maneta hasta que la superficie quede pulida.

El dispositivo cuenta con una palanca con la que puedes invertir la dirección de giro. De este modo, se consigue un pulido más uniforme de la superficie. Una buena opción para corregir desperfectos puntuales que puedan dificultar la correcta reproducción.



FABRICANTE: Digital Innovations
DISTRIBUIDOR: Corporate PC
PRECIO: 47,95 €

NOSTROMO N30 USB GAME MOUSE

¿Eres de los que prefieren los ratones pesados a la hora de jugar? Aquí tienes la propuesta de Nostromo. Es de bola e incorpora un tercer botón situado en un psicodélico alerón vertical de muy fácil acceso. Además, también cuenta con la consabida ruedecita y con la tecnología TouchWare, que hace que el ratón vibre tanto con los impactos de las armas como al pasar sobre determinadas texturas. No obstante, no son muchos los juegos compatibles con esta tecnología. Algunos, como *Jedi Knight II*, la incorporan en forma de parche.

El N30 es de fácil instalación y resulta muy preciso a la hora de apuntar. Como esta tecnología se hace un poco rara si la utilizas con programas que no sean juegos, ya que vibra cuando pasa por encima de los iconos o al realizar desplazamientos por los textos, se ha incluido la posibilidad de desactivar esta opción vibratoria desde la barra de tareas.

FABRICANTE: Belkin
DISTRIBUIDOR: TechData
CARACTERÍSTICAS: USB, tres botones, rueda de desplazamiento.
PRECIO: 54,99 €



CORDLESS PRESENTER

Se trata de un ratón óptico que puede ser utilizado también como marcador en presentaciones, ya que está equipado con un señalador láser. El dispositivo utiliza la tecnología de radiofrecuencia Bluetooth, que le otorga un alto radio de alcance. El receptor es un pequeño dispositivo, parecido a un stick de memoria flash que se conecta al puerto USB. Es muy delgado y permite la conexión de otro dispositivo. En caso de que no cupiera, el conjunto incorpora un alargo.

El ratón dispone de un conmutador para apagarlo o controlarlo a distancia, muy útil para, por ejemplo, pasar páginas en una presentación pública. Aunque no resulta muy cómodo, si quieres utilizarlo como un ratón normal y corriente, es útil si tienes un portátil. Para que puedas llevarlo de un lado a otro, incluye una funda en la que podrás guardar tanto el receptor como el ratón. El señalador láser se activa con un botón ubicado en la parte inferior del dispositivo. En fin, que se trata de un producto útil para necesidades concretas pero de un interés relativo para el común de los jugadores.



FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: USB, Bluetooth, óptico, señalador láser incorporado.
PRECIO: 259,99 €

7

PINNACLE PCTV

Ver la televisión en el PC es algo cada vez más habitual. Pinnacle es uno de los fabricantes con más experiencia en estos temas y en la edición de vídeo. De hecho la PCTV es una tarjeta sintonizadora de TV con la que podrás acercar a tu PC los distintos canales de la llamada "caja tonta". Además de esto, también podrás conectar dispositivos como vídeos o cámaras a través de dos entradas de video, una S-Video y la otra de vídeo compuesto.

La tarjeta puede grabar las emisiones en tu disco duro en formatos tanto Mpeg-1 como Mpeg-2, y dispone de un mando a distancia por infrarrojos que te permite controlar el dispositivo siempre que no existan obstáculos entre emisor y receptor.

El conjunto es bastante escaso en software, ya que sólo incorpora una versión limitada del Pinnacle Studio 7 y el programa T-Rex, que permite realizar conversiones entre distintos formatos de vídeo. Si dispones de grabadora de CD o DVD , podrás grabar VCD SVCD o DVD. No está mal, pero se trata de un producto con muchas limitaciones si pretendes utilizarlo para algo más que ver la tele o pasar a CD o DVD distintas capturas de vídeo.

FABRICANTE: Pinnacle
DISTRIBUIDOR: Pinnacle
CARACTERÍSTICAS: PCI, descodificador, conexión CN878, compresión Mpeg-1 y Mpeg-2, mando a distancia.
PRECIO: 79,00 €

6

NETWORK GAMES KIT

Si pretendes montar una red entre dos ordenadores sin complicarte la vida, aquí tienes un kit de dos tarjetas y ocho metros de cable para que puedas ponerla en marcha en el acto. Las tarjetas son PCI, soportan full dúplex e incorporan los controladores pertinentes para todo tipo de sistemas operativos. Lo que no vas ahorrarte comprando este paquete es el ritual de configurar la red una vez realices la instalación. Aun así, es muy útil, ya que incluye todo lo que necesitas para que los equipos estén conectados y operativos en cuestión de pocos minutos.

FABRICANTE: Sitecom Connectivity
DISTRIBUIDOR: Herederos de Nostromo
CARACTERÍSTICAS: 2 tarjetas PCI Fast Ethernet 10/100, cable de conexión.
PRECIO: 49,99 €

6,5

AMI MOUSE 250S MINI WIRELESS OPTICAL

Un ratón inalámbrico y además óptico es la mejor opción para tu portátil si quieres prescindir de los pesados ratones con bola. Además, éste utiliza tecnología de radiofrecuencia y el receptor es un pequeño stick que va conectado al puerto USB. Esta característica le permite funcionar nada más conectar el dispositivo. El ratón muestra un buen comportamiento en distintas superficies, cosa interesante cuando no se dispone de una mesa, y su tamaño es reducido, así que se hace fácil de llevar. Incluye tres botones y una rueda de desplazamiento.

Para evitar que tengas que estar pendiente de las pilas, Trust ha optado por incluir un cable que permite, conectado al stick, cargarlas mientras se continúa empleando. Está especialmente concebido para el viaje, así que encontrarás incluso una bolsa para protegerlo. Es uno de los mejores productos de este tipo que hemos tenido la suerte de probar.

FABRICANTE: Trust
DISTRIBUIDOR: Trust
CARACTERÍSTICAS: Ratón óptico inalámbrico, radiofrecuencia a 27MHz con dos canales, cable de recarga, pilas Ni-MH.
PRECIO: 48,68 €

8

Una buena dosis de **pánico nuclear, algo de violencia** tan preciosista como gratuita, la guerra que nos espera a la vuelta de la esquina y **hasta algo de karts y de gestión civilizadora**. Así son nuestras demos: **todo un microcosmos** al alcance de tu teclado.

THE SUM OF ALL FEARS
PÁNICO NUCLEAR

En esta demo dirigirás a un equipo de operaciones especiales enfrentado a la milicia que controla una prisión abandonada. En cualquiera de los tres modos de dificultad, tendrás que acabar con los milicianos, desarmar una bomba, rescatar a dos agentes del FBI y alcanzar el punto de extracción.

Una de las ventajas de *The Sum of All Fears* sobre su gran hermano *Ghost Recon* es que no tendrás que preocuparte de los puntos de ruta. Además, se ha mejorado la información de cada objetivo importante de la misión antes de llevarla a cabo.

Una vez hayas completado la misión con éxito en los tres modos de dificultad, tendrás la posibilidad de jugar en otros dos modos. En el primero, debes vaciar la prisión de enemigos al mando de tus hombres y en el segundo, hacer lo mismo en solitario. Ten en cuenta que *The Sum of All Fears* no es compatible con tarjetas Voodoo 3Dfx.

INSTALACIÓN: D:\Demos\The Sum\SOAF.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Red Storm Entertainment
EDITOR: Ubi Soft
REQUISITOS: PII 450, 128 MB RAM, 177 MB en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.0.

CONTROLES

Adelante: W • Atrás: S • Izquierda: A
Derecha: D • Disparo: Botón izq. del ratón •
Correr: Botón dcho. del ratón • Zoom: Mayúsculas •
Visión nocturna: V • Pantalla de órdenes: Ctrl



SUMARIO

DEMOS
- THE SUM OF ALL FEARS: PÁNICO NUCLEAR
- SOLDIER OF FORTUNE II
- CULTURES 2
- MICHAEL SCHUMACHER RACING WORLD KART 2002
- INDUSTRY GIANT II
- WORLD WAR III: BLACK GOLD

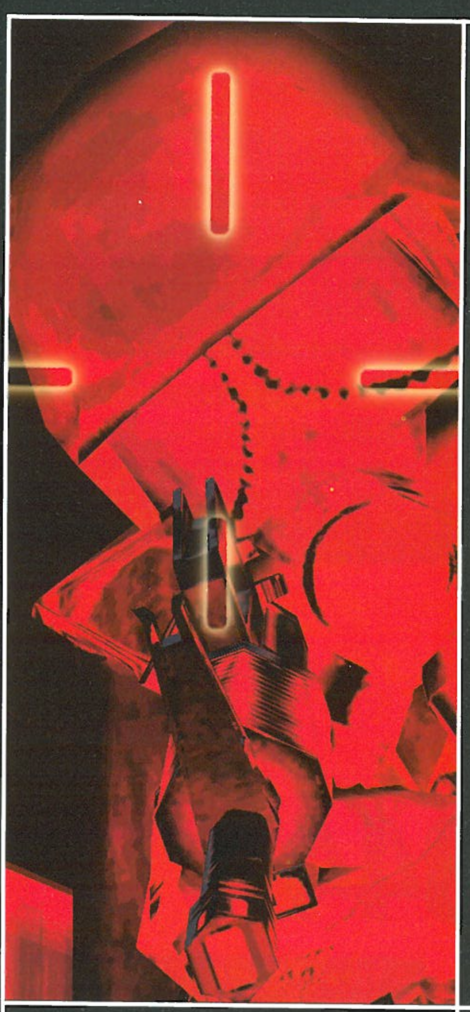
PARCHES
- UNREAL TOURNAMENT 4.36
- UNREAL TOURNAMENT BONUS PACK 4
- MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT 1.11
- SERIOUS SAM: SECOND ENCOUNTER 1.07
- EUROPA UNIVERSALIS II 1.05
- RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 1.32

EXTRAS
- MOD GODZ
- FONDO ESCRITORIO SPIDER-MAN
- FONDO ESCRITORIO COMMAND & CONQUER: GENERALS
- FONDO ESCRITORIO UNREAL II
- FONDO ESCRITORIO STAR WARS: GALAXIES

UTILIDADES
- DIRECTX 8.1
- WINZIP 8.1

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.
En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.



SOLDIER OF FORTUNE II

INSTALACIÓN: D:\Demos\Soldier\Soldier.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Raven Software
REQUISITOS: PII 450, 128 MB de RAM, 140 MB en disco duro, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 16 MB.



Podrás visitar dos de los escenarios del juego: la selva colombiana y un barco mercante. La primera misión es bastante sencilla, tan solo debes tener en cuenta que la munición escasea y el enemigo se esconde entre el follaje. La segunda tiene un componente de sigilo, aunque también es posible completarla a tiro limpio. Es recomendable desviarse un poco de la ruta principal para así encontrar más botiquines.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás**: S • **Izquierda**: A • **Derecha**: D • **Disparo**: Botón izq. del ratón • **Recargar**: R • **Agacharse**: C

CULTURES 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\Cultures\Cultures2demoeng.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Funatics Develo
REQUISITOS: PII 500, 128 MB RAM, 109 MB libres en disco duro, DirectX 8.0.



La demo incluye dos niveles especialmente creados para la ocasión. En el primero, puedes dedicarte a desarrollar con plena libertad tu poblado sin preocuparte de ataques enemigos. Por el contrario, en el segundo se han eliminado los elementos de gestión y se centra en la lucha. Deberás limpiar el mapa de enemigos y evitar que tu héroe muera. Organiza bien tu ejército y aprovisiónalo como es debido para triunfar.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

MS RACING WORLD KART 2002

INSTALACIÓN: D:\Demos\Schumacher\msrwkart.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Paraworld
REQUISITOS: PIII 450, 64 MB RAM, 44,5 MB libres en disco duro, DirectX 8.0.



Muchos grandes campeones de Fórmula 1 se han forjado en las competiciones de karts. Llevar un monoplaza único en el mundo está al alcance de unos pocos privilegiados, pero la sensación de velocidad y control al volante que ofrece un kart es mucho más asequible. La demo te permite correr en un circuito japonés en diferentes modos de juego. Sin duda, el más divertido es en el que compites contra otros cinco participantes.

CONTROLES

Conducción: Cursores • **Cámara**: C • **Retrovisor**: Espacio

INDUSTRY GIANT II

INSTALACIÓN: D:\Demos\Industry\Ig2.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: JoWood
REQUISITOS: PII 350, 64 MB RAM, 48,6 MB libres en disco duro, DirectX 8.0, tarjeta 3D de 16 MB.



Conviértete en todo un magnate. La demo incluye un tutorial que te guiará en tus primeros pasos. Debes poner en marcha un pequeño complejo industrial y empezar a ganar pasta. Podrás construir edificios seleccionando cualquier punto del mapa. Esto abrirá el menú de construcción desde el que acceder a los edificios. Después, podrás decidir los parámetros de producción y los costes. Ideal para entender lo duro que es ser jefe.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

WORLD WAR III: BLACK GOLD

INSTALACIÓN: D:\Demos\WWIII\ww3demo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Bump Reality
REQUISITOS: PIII 500, 128 MB RAM, 140 MB en disco duro, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 16 MB.



Un juego basado en el enfrentamiento entre iraquíes y norteamericanos en el que un tercer bando (los rusos) mete baza. No se basa en hechos reales, pero sí en un armamento contemporáneo muy verosímil. En la demo tendrás acceso a dos misiones americanas de la campaña. Para probar el resto de facciones, selecciona el modo escaramuza, en el cual primero hay que construir la base y luego realizar el ataque pertinente.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón



JUEGO COMPLETO

En una realidad alternativa, **la derrota de los Aliados en el conflicto mundial ha llevado el mundo al borde del apocalipsis**. Sólo tú puedes salvarlo del desastre regresando a 1944 para cambiar el curso de los acontecimientos. **Así están las cosas**: los nazis a un lado, tú al otro, y la máquina del tiempo en medio.



Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Mirage Media
REQUISITOS: PII 266; 64 MB de RAM, 52 MB de disco duro, tarjeta aceleradora compatible con Direct3D



MORTYR 2093-1944

Fueron muchos los juegos de acción que crecieron a la sombra de *Wolfenstein 3D*, pero tal vez fue *Mortyr* el único que adaptó la fórmula (Segunda Guerra Mundial más oscuridad gótica) con una dosis suficiente de personalidad y algunas ideas propias.

El juego nos traslada a una de esas realidades paralelas en que las guerras se prolongan en el tiempo o son ganadas por los que en realidad las perdieron. En el mundo de *Mortyr*, el Tercer Reich nazi ha conseguido vencer en la Segunda Guerra Mundial gracias a la invención de una máquina del tiempo. La clave de su victoria fue apoderarse de un arma devastadora que trajeron del futuro.

La acción arranca en pleno 2093. El mundo está al borde del colapso por culpa del uso y abuso que los alemanes han realizado de la máquina. Tú eres Sebastian, el hijo de un científico llamado Jurgen Mortyr, y viajarás al pasado para impedir que los alemanes consigan su máquina del tiempo. Eso haría que el río de la historia volviese a los cauces normales y el mundo volviese a ser tal y como hoy lo conocemos.

A por ellos

Este juego de acción frenética en primera persona ofrece cuatro niveles de dificultad que dependen del número de enemigos que encontrarás y la precisión de sus disparos. En general, tus uniformados rivales tienen pautas de inteligencia artificial que les permiten reaccionar a los ruidos y coordinarse de forma eficaz para hacerte la vida imposible. Eso sí, tienen sus momentos de duda, y esos inoportunos titubeos son los que muchas veces te permiten liquidarlos antes de que puedan despegar los labios. Pero date prisa, porque su tendencia natural a practicar la duda hamletiana no les impide moverse: no esperes que se queden quietos mientras les acribillas.

Los escenarios se basan en una ágil combinación de exteriores e interiores. Como es lógico, los segundos exhiben texturas mucho más detalladas. Te moverás por espacios muy amplios en los que serás un blanco fácil o por angostas cloacas que enlazan unas zonas con otras y terribles sustos con otros aún peores.

Encontrarás esparcidos por el escenario distintos ítems que te permitirán restablecer la salud, la armadura o la munición y un



Destruir la máquina del tiempo es tu principal objetivo. No te distraigas.

Controles

Movimiento	Cursores
Cámara	Ratón
Disparar	Botón izq. ratón
Saltar	Botón dcho. ratón
Agacharse	Control
Patada	X
Seleccionar arma	Del 1 al 0
Zoom	TAB.
Moverse en el inventario	[y]
Emplear objeto	Enter
Encender/apagar linterna	L
Conectar/desconectar infrarrojos	I
Utilizar/guardar prismáticos	N
Conectar/desconectar propulsor	J
Menú	Esc
Consola	º



Debes impedir que los alemanes se apoderen del mundo.

El de la torreta parece un palomo. No dudes en darle una buena ración de plomo.

completo arsenal que consta de 14 armas con las que podrás perpetrar toda suerte de carnicerías a gran escala. Algunas de ellas, como el fusil Mauser, exigen un tiempo de recarga tras cada disparo o serie de disparos, lo que te obliga a afinar la puntería si no quieres quedar a merced del enemigo.

Al estar basado en viajes en el tiempo, el juego se desarrolla en dos épocas con ambientación y estética claramente diferenciadas. Dieciocho misiones transcurren en el año 1944 y las 11 restantes te llevan al futuro, donde te enfrentarás a enemigos más poderosos y dispondrás de armas tan elegantes y modernas como una pistola de plasma o la Gehenna, que dispara potentes balas explosivas. La palma se la lleva el lanzallamas, con el que podrás achicharrar a la horda de cyborgs de extremísima derecha que intentarán despellejarte y arrancarte la cabeza.

El juego se desarrolla en dos épocas con ambientación muy diferenciada

No olvides la mochila

Además de las armas, encontrarás distintos ítems destinados a hacerte la vida algo más llevadera, como mochilas voladoras, gafas de visión nocturna o documentos de identidad falsos que te permitirán alcanzar áreas de acceso restringido sin derramar sangre. Entre las habilidades de tu personaje, está la de nadar, y en más de una ocasión tendrás que sumergirte en el agua para buscar una salida, o entrada, según como se mire. Utiliza la tecla de salto (la barra espaciadora o el botón derecho del ratón) para subir a la superficie.

En resumen, en este juego encontrarás acción a raudales, un buen elenco de armas a emplear y algún que otro puzzle de complejidad ente moderada y leve, sobre todo la búsqueda de llaves que te permitan seguir avanzando. Vas a disparar por doquier y deberás tener el dedo en forma para afrontar los acontecimientos. No le des más vueltas y acaba el trabajo que botarates como Churchill o Eisenhower dejaron a medias.



Estás rodeado, así que prepárate para morir.

El juego te ofrece tanto escenarios exteriores como interiores.

TRUCOS CONTRA EL HOLOCAUSTO

Te esperan varios viajes relámpago entre 2003 y 1944. Por si te hacen falta, aquí tienes unos cuantos billetes de vuelta. Para activar los trucos sólo tienes que desplegar la consola e introducir el código.

Modo invulnerable	.prezes
Todas las armas e ítems	.wp
Desactivar el punto de mira automático	aim off
Activar el punto de mira automático	aim on


PlayStation 2
aDeSe TP
REFLECTIONS
ATARI
CHAPMAN
"Afrontémoslo. ¿Quién quiere salir con un hombre
que conduce con las cuatro ruedas sobre la carretera?"
"A PARTIR DE SEPTIEMBRE TENDRÁS QUE
HACER ALGO MÁS QUE CONDUCIR"
STUNTMAN
DE LOS CREADORES DE LA SAGA DRIVER
PlayStation 2
STUNTMAN
ENCUENTRA MÁS INFORMACIÓN EN
WWW.STUNTMAN-GAME.COM
Stuntman™. Atari Interactive Inc. 2001. All rights reserved. © copyright 2001 Infogrames. Created and developed by Reflections Interactive limited, an Infogrames studio. Published and distributed by Infogrames™. Reflections™, the Reflections logo and the Stuntman logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.